

# KULTIMA & STENROS Minun pelihistoriani

Henkilökohtaisia tarinoita suomalaisten pelaamisesta ja leikkimisestä



minun

pelihistoriani

**Kirjoittajat:** Aatu Kytölehto, Aleksi, Elina Koskinen, Elisa Wiik, Heidi Salo, Henna Räsänen, Joanna Österman, Joni-Tatu Rannanpiha, Juho Hartikainen, Jukka Särkijärvi, Jussi Rissanen, Lauri Komulainen, Matti Isotalo, Mira Strengell, Mikko Seppänen, Niko Riissanen, Oskari Vaaras, Pauliina Baltzar, Päivi Itäpuro, Pyry Hakala, Sami Kepsu, Sini Juutilainen, Toni Nieminen, Topias Mattinen, Vappu Makkonen, Viveka Laaksonen.

**Esineiden valokuvaus:** Joonas Harjuniemi, Saana Säilynoja, Reetta Tervakangas / Vapriikin kuva-arkisto

**Valokuvat:** Inkeri Ahlroth, Raimo Hallikainen, J-M Hiltula, Merja Isotalo, Akseli Koskinen, Henry Korkeila, Pekka Laaksonen, Peter Munthe-Kaas, Auli Mäkinen, Minna Nieminen, Mikael Peltomaa, Riitta Rissanen, Mikko Seppänen ja kirjoittajien arkistot.

**Kansi ja taitto:** Annakaisa Kultima

**Kiitokset:** Kati Alha, Ville Kankainen, Joe Macey, Frans Mäyrä, Niklas Nylund, Riina Ojanen, Janne Paavilainen, Outi Penninkangas, Max Sjöblom, Olli Sotamaa, Reetta Tervakangas, Tampereen yliopiston Game Research Lab ja Suomen pelimuseo.

Suomen Akatemian rahoittama tutkimushanke Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty (276012) on osin tukenut kirjatyöskentelyä.

© 2018 kirjoittajat ja kuvaajat, toimittajat.

**Painopaikka:** Kopio Niini Oy, Tampere 2018

**ISBN 978-952-03-0655-7 (painettu)**

**ISBN 978-952-03-0656-4 (pdf)**

**ISSN 1799-2141 (TRIM Research Reports 25)**

# Minun pelihistoriani

**Henkilökohtaisia tarinoita  
suomalaisten pelaamisesta ja leikkimisestä**

**Toimittaneet: Annakaisa Kultima ja Jaakko Stenros**

TRIM Research Reports

Tampere





## ***Johdanto: Meidän pelihistoriamme***

**Viime vuosikymmeninä on pelaamisesta tullut sosiaalisesti hyväksyttävä harrastus. Esimerkiksi vuosi sitten avatussa Suomen pelimuseossa voi kohdata 70- ja 80-lukujen lapsia nostalgisoimassa tietokonepelaamisen alkuaikojen laitteistoa, suosikkipelien legendaarisia lopputaisteluja ja tunteita herättäviä pelimaailmoja. Nuoremmatkin löytävät paljon ihailtavaa ja muisteltavaa museon näyttelystä. Pelit ovatkin vaivihkaa arkipäiväistyneet ja peliharrastus on monelle aikuisellekin jokapäiväistä internetin ja mobiililaitteiden aikakaudella. Peleistä puhutaan enemmän, niitä on paljon tarjolla ja monelle niiden pelaamisesta tai tekemisestä on tullut jopa ihailua herättävä ammatti.**

**Pelit ovat kuitenkin hyvin henkilökohtaisia, kokemuksellisia. Siinä missä toiselle nopeaa reagointia vaativat taistelut tai haasteelliset aivopähkinät ovat nautinnollisia, voi toisille mielihyvää synnyttää verkkainen pelialueiden tutkiminen tai ongelmien ratkominen yhdessä. Jollekin pelikokemukseen liittyy voimakkaasti teknologinen puoli, kun taas toiselle pelaaminen on pikemminkin taukoa teknologisoituvasta yhteiskunnasta, esimerkiksi lautapelien parissa. Kokemukset, kuten mielipiteetkin, vaihtelevat jo**

**senkin takia, että pelejä pelaavat kaikenlaiset ja kaikenikäiset ihmiset kaikkialla maailmassa.**

**Viime vuosina on suomalaista pelihistoriaa alettu tallettaa ja käsitellä lukuisissa kirjoissa ja museoissakin, mutta usein aikakausia on avattu joko teknologian, pelilaitteiden, -nimikkeiden tai -tekijöiden kautta. Nämä lähestymistavat ovat arvokkaita, mutta keskiöön nousevat helposti kansainvälisesti arvostetut tuotteet, jolloin paikallisuus ja kokemuksellisuus jäävät taka-alalle. Yleiset tarinat korostavat tiettyä tarinaa, jolloin teknologian rooli painottuu ja digitaalisista pelikokemuksista tehdään muusta peli- ja leikkihistoriasta eroava saareke. Paikoin teokset ja esillepanot ovat myös vakiintuneiden narratiivien vankeja, ja korostavat esimerkiksi sukupuolittuneita kokemuksia. Yleisiä historiallisia kehityskulkuja kartoittavat teokset häivyttävät pelihistorioiden moninaisuutta.**

**Vakiintuneet pelihistoriat voivat olla vieraannuttavia. Jos historiankirjoituksessa kerrotaan vain tietyistä nimikkeistä, laitteista, lajityypeistä tai pelitavoista, se voi alkaa arvottamaan myös yksityisiä kokemuksia. Julkiset narratiivit yksinkertaistavat ja polkevat alleen kokemuksia, jotka eivät ole helposti kerrottavissa tai tuntuvat**

liian poikkeavilta. Näissä historioissa yhden pelaaminen on tärkeämpää kuin toisen, ja pahimmassa tapauksessa näkymättömiin jäävien pelien ja leikkien pelaaja kokee, ettei hän kuulu joukkoon.

Kuitenkin jokaisella meistä on oma, yhtä arvokas, pelihistoria. Lapsuudesta nuoruuteen ja aikuisuudesta vanhuuteenkin asti vietämme aikaa lelujen, leikkien ja pelien parissa – aikuisen lelu kun voi olla vaikka uusi puhelin. Pelaamme ja leikimme yksin ja yhdessä, vanhempiemme, lastemme, sukulaistemme, ystäviemme ja tuntemattomien kanssa. Pelit eivät ole koskaan olleet elämästä irrallaan oleva saareke, vaan osa arkea. Miettiessämme pelihistorioitamme käymme läpi henkilöhistorioitamme. Pelit kietoutuvat elämän erilaisiin hetkiin; leikkien parissa kasvetaan ihmiseksi ja tämä kasvu jatkuu läpi elämän. Pelaamisen kokemukset linkittyvät identiteettiin, kasvuun, ystävyssuhteisiin, muihin harrastuksiin, perheeseen ja työhön. Vastaavasti arjen haasteet ja rajoitteet vaikuttavat siihen, mitä pelejä kenelläkin on ollut mahdollista pelata – ja miten.

Suomessa on kirjoitettu varsin vähän pelien historiasta tästä näkökulmasta. *Minun pelihistoriani* paikkaa tätä

**aukkoa. Tämä kirja esittelee 26:n, eri puolilla maata ja ulkomaillakin varttuneen suomalaisen peli-, leikki- ja leluhistoriaa tekstein ja kuvin. Jokainen heistä kertoo omin sanoin otteita kokemuksistaan. Kirja pohjautuu 2017 ja 2018 järjestettyihin Suomen pelimuseon näyttelyihin, jotka syntyivät Tampereen yliopiston pelitutkimuksen kursseilla Annakaisa Kultiman ja Jaakko Stenrosin johdolla. Näyttelytyön lähtökohtana oli avata pelikulttuurien rikkautta ja tuoda henkilökohtaista ja kokemuksellista vastapainoa aiemmille historiikeille.**

**Kokemuksista, tarinoista, esineistä ja peleistä keskusteltiin työryhmissä hartaasti, samalla tekstejä työstäen. Usein pienistä sivuhuomautuksista sikisi hedelmällisiä muisteluhetkiä, kun kävi ilmi, että kokemus oli tunnistettava, jopajaettu. Esillepantavaksi jokainen valitsi kaksi esinettä, jotka kuvattiin näyttelyä varten. Pääsääntöisesti toinen esine on peli ja toinen pelaamiseen tai leikkimiseen liittyvää rekvisiittaa. Lisäksi jokainen valitsi yhden valokuvan avaamaan pelaamisen ja muiden peleihin liittyvien kokemusten paikkoja ja tilanteita. Mietimme paljon myös pelien ääniä, niihin assosioituvaa musiikkia, pelihuoneiden tuoksua, pelatessa syötyjä karkkeja ja eväitä, pelatessa käytetyn istuimen tuntua, ja muita vaikeammin esitettä-**

**viä muistoja. Kurssin aikana myös Tampereen yliopiston pelitutkijat avasivat julkisesti omia peli- ja leikkihistorioitaan, monet ensimmäistä kertaa elämässään.**

**Muistelutyön aikana tuli hyvin esille, kuinka tärkeää pelaaminen ja leikkiminen on. Järisyttävät pelikokemukset muistetaan vielä vuosikymmenten jälkeen, mutta niin muistetaan myös pelaamisen vähättely ja kontrollointi. Kirjan 26 tarinaa kertovat kuinka vanhempien asettamat rajoitteet, teknologian saatavuus ja sosiaaliset paineet heijastuvat henkilökohtaisissa pelaamisen poluissa. Ne kertovat myös riemun hetkistä, suosikkipeleistä, ystävyyksien muodostumisesta, sukupolvien välisistä kuiluista, pettymyksistä ja intohimoista. Peleihin ja leikkeihin liittyvät kokemukset ja merkityksellistäminen ovat hyvin henkilökohtaisia. Silti, vaikka pienellä porukalla pelaaminen on yleensä intiimiä, tekee jaettu esineistö ja kulttuuri hyvinkin henkilökohtaisen kokemuksen tunnistettavaksi. Ainutkertaiseksi ja poikkeavaksi koettu asia saattaa hyvinkin olla yleinen, kunhan sille on ensin onnistuttu antamaan sanallinen muoto.**

**Pelinimikkeet, niiden tekijät, ja mahdollistavat teknologiat ovat kaikki tärkeitä. Ilman pelaajaa ei kuitenkaan ole**

pelaamista eikä pelikokemusta. Tähän kokemukseen voi olla hankala päästä kiinni ja sen pukeminen sanoiksi ei aina onnistu helposti. Silti meidän jokaisen oma pelihistoriamme on tärkeä – aivan kuten on tärkeää nähdä omien kokemusten heijastuvan julkisessa historiankerronnassa. Toivomme, että tämän kirjan tarinat ovat paitsi kiinnostavia, myös herättävät muistelemaan omaa peli- ja leikki-historioita sekä rohkaisevat harrastuksen jatkamista sen moninaisuudessa aikuisiälläkin.

*Helsingissä 5. tammikuuta 2018*

*Jaakko Stenros & Annakaisa Kultima*







*Aatu*

1995


LAPSUUS JA NUORUUS  
JYVÄSKYLÄN SEUDULLA

Lapsena tuli harrastettua monipuolisesti liikunnallisia leikkejä kuten *kirkonrottaa*, *hippää* ja *hiihtoa*. Ala-asteikäisenä mukaan tuli konsolipelaaminen, PS1 peleinä toimivat mm. *Colin Mcrae Rally*, *Crash Team Racing* ja *Megaman*. Joskus pelasimme jopa niin paljon tai kiivaasti, että vanhempamme takavarikoivat tv:n ja konsolin välisen scart-liittimen, jotta pelaamiseen saataisiin edes hetken taukoa.

*Half-life 2* oli ensimmäinen tietokonepeli, joka toi minulle ahaa-elämyksen. Pelasimme veljeni kanssa peliä vuorotellen, tosin nuoremman ikäni vuoksi en uskaltanut ajoittain edetä laisinkaan, sillä headcrab-zombie saattoi juosta päälle minkä tahansa nurkan takaa.

Oman tietokoneen myötä tietokoneella tulee nykyään pelattua yhä enemmän räiskintäpelejä, kuten *Counter-Strike: Global Offensive* ja *Team Fortress 2*:sta. Kilpailullinen joukkuepelaaminen hupimielessä on mielestäni parasta pelaamista, sillä siinä yhdistyy mukavasti ryhmäpelaaminen ja yksilötaito.

***Guitar Heroa*** on tullut pelattua eniten yksittäisistä pelisarjoista, todennäköisesti jopa tuhansia tunteja. Vaikka ***Guitar Hero III: Legends of Rock*** oli suosikkipelini, tietenkin tuli myös lainailtua serkuilta muita pelisarjan versioita. Muistan, kuinka mahtavaa oli läpäistä kymmenien yritysten jälkeen vihdoin pelisarjan vaikein biisi, ***Through the Fire and Flames***. Pelissä minua viihdytti musiikki, täysin erilainen pelaaminen, sekä ohjaustapa hausalla leikkikitaralla.



**Yksinpelit** ovat tuntuneet tylsiltä, ja niitä tulee yhä harvemmin pelattua. Poikkeus tähän kuitenkin on *The Witcher 3: Wild Hunt*, joka perustuu avoimeen maailmaan ja pelaajan omiin valintoihin putkijuoksun sijasta. Tarina viehättää siksi, että juoni on ennalta-arvaamaton, ja käytännössä kaikki valinnat ovat harmaalla alueella, eli pelaajalle ei ojenne- ta oikeita suuntauksia, vaan erilaisia harmaan sävyjä tai kahdesta pahasta pienemmän valitsemista.





**Kuva minustaja serkustani läheiselläjärvellä, kun ajamme vanhalla ruohonleikkurilla. Taustalla isoveljeni ajelee jo hieman kovempaa kulkevalla mikroautolla.**





Scart-liitin teeveen ja konsolin väliin, jonka vanhempani takavarikoivat jos heidän mielestään oli pelattu jo riittävästi.



*Guitar Hero 3:n muovinen lelukitara.*





*Elin**a*

1988


LAPSUUS JA NUORUUS  
KUUSANKOSKELLA

**Digipelihistoriani varhaisimmissa muistoissani katselen, kun vanhempani pelaavat *Boulder Dashia* Commodore 64:lla.**

PC:n saapuessa taloon aloimme kisata tietokarivuoroista pikkuveljeni kanssa. Seurasimme tiiviisti äidin pelatessa *Commander Keeniä* ja rakentelimme legoista pelikenttiä. Postiluukusta kolahtanut *Kompuutteri*-lehti peliromppuineen oli kuukauden kohokohtia.

Kesän huipentumia oli reissu Puuhamaahan, jossa käytiin ensin muut huvitukset läpi, ja sitten suunnattiin loppupäiväksi pelihalliin. Siellä pelattiin toisinaan siihen asti kunnes virrat laitettiin poikki. En koskaan kyllästynyt kesäpäivinä myöskään *kurppaan* tai *keinupesikseen*, joita pelattiin parhaan kaverini valtavalla pihalla. Viihdyin myös kavereiden sisätiloissa pitkät tovit pelikonsolien parissa, koska meille niitä ei hankittu. Perheen kesken pelasimme jouluisin paketista ilmestynyttyä uutta *Trivial Pursuitia*. Sittemmin lomatraditioksi on muodostunut *Unreal Tournament* -lanit veljeni kanssa.

**Vanhempamme** kehittivät erilaisia sääntöjä pelaamisen rajoittamiseen. Pelata sai vain tunnin päivässä. Sääntöä valvottiin munakellolla, joita vuosien varrella ehti hajota useita. Pelata ei saanut ennen kuin oli ulkoillut tunnin verran. Seisoskelin joskus talvipakkasilla pihalla paikallani ja odottelin ajan kulumista. Kun en toisinaan ehtinyt pelata päivittäin, aloin pitää kirjaa siitä montako pelituntia minulla oli säästössä. Pian kävi ilmi, ettei peliaikaa voinutkaan vanhempien mielestä säästää.

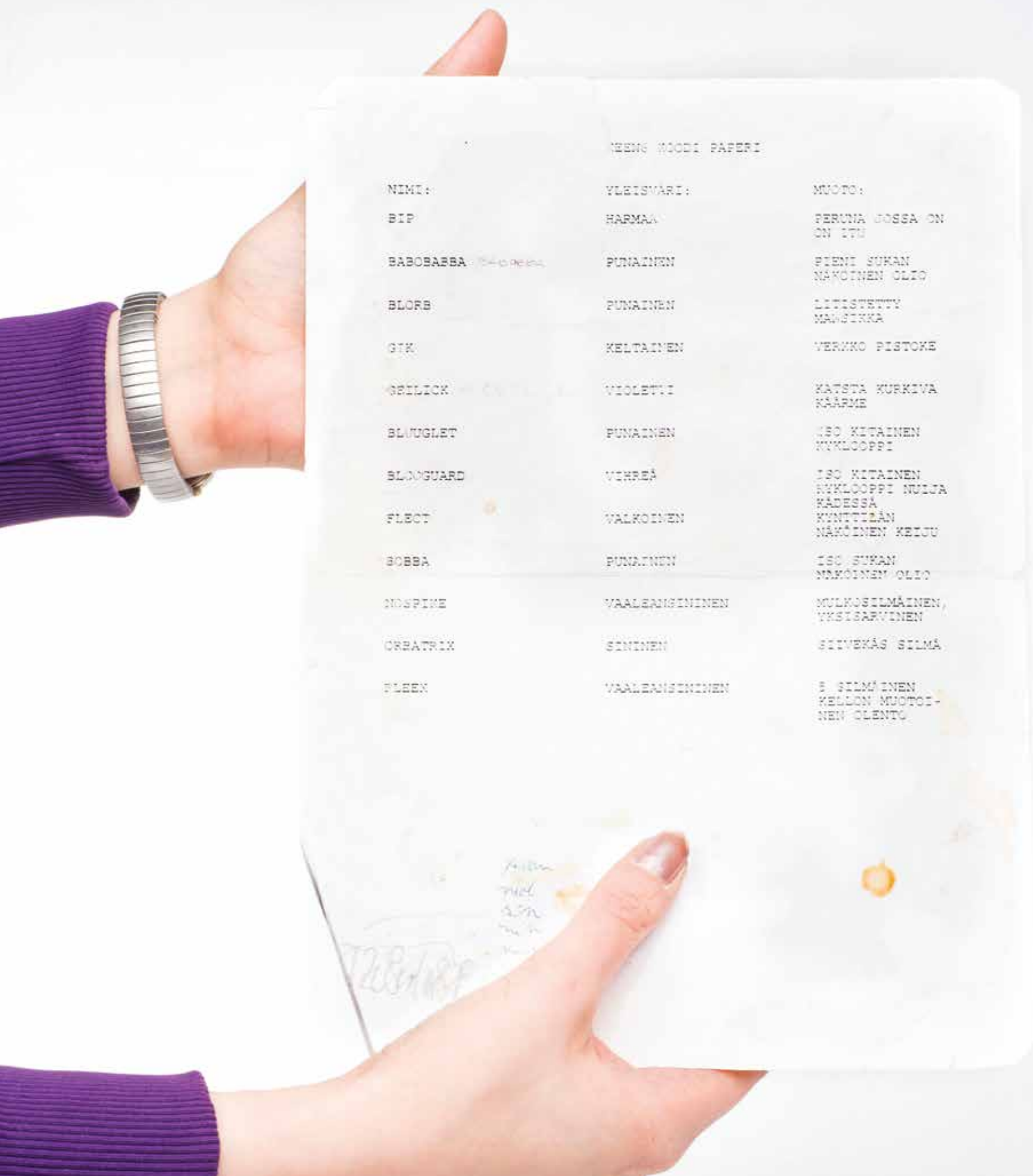


**Seurasin** kiinnostuneena kun veljeni pelasivat *Unrealia*, vaikka itse en uskaltanut istahtaa näppäimistön taakse. Tällaista pelaajuutta harrastan edelleen: pelatessamme avopuolisoni kanssa lähes aina valitsen pelit, mutta otan itse kuitenkin usein tarkkailijan roolin. Koen, että pääsen sohvaltakin vaikuttamaan tarinavetoisten pelien valintoihin. Lapsena syttynyt kiinnostus pelitarinoihin on kenties osaltaan vaikuttanut siihen että graduni käsittelee pelien narratiiveihin suunniteltua etiikkaa.





Toinen pikkuveljistäni rakenteli meille legopelikenttiä ratkaistavaksi, ja tästä luomuksesta hän oli erityisen ylpeä.



**Commander Keen 6: Aliens Ate My Babysitter** -peliä ei jostakin syystä päässyt pelaamaan ennen kuin osasi tunnistaa mikä oli ruudulla näkyvän avaruusotuksen nimi.









*Heidi*

1993


LAPSUUS JA NUORUUS  
TAMPEREELLA

# Ensimmäinen kosketukseni videopeleihin tuli NES-konsolin kautta.

Katsoin isoveljeni pelaavan *Super Mario Brosia* ja *Chip 'n Dale: Rescue Rangersia* ja olin myyty. Halusin aina seurata tiiviisti vieressä, kun joku pelasi. Kun viimein sain ohjaimen omiin käsiini, oli alku haparoivaa ja NES:in ohjaimen kahdeksan painikkeen muistaminen oli lähes mahdotonta. Tiesin kuitenkin, että tässä se nyt on. Tämän hauskempaa tekemistä ei voi olla.

Pelihistoriani todellinen käännekohta oli, kun isoveljeni hankki PlayStationin. Koen sen edelleen olevan elämäni tärkein konsoli, koska ikimuistoisimmat pelihetket ovat vietetty sen äärellä ja tietyt pelit ovat edelleen suosikkejani. PlayStationin ansiosta monipuolistuin ja kehityin pelaajana paljon ja pääsin tutustumaan erilaisiin peligenreihin. Parhaimpia pelimuistoja on, kun isoveljeni opetti minua pelaamaan *GTA:ta* ja *Tekkeniä*. Ymmärsin olevani liian nuori näille peleille, ja muistan tunteneeni itseni hyvin tärkeäksi, kun sain pelata niitä.

**Aluksi** jouduin pelaamaan ilman muistikorttia, ja kaikki pelit aloitettiin aina päättäväisesti alusta. Tämän vuoksi samaa peliä ei jaksanut pelata montaa päivää putkeen, ja pelisessiot olivat jopa uuvuttavan pitkiä. Siitä huolimatta peliaikaa yritettiin aina neuvotella lisää. Joskus yritin vain sulkea television ja jättää pelikonsolin salaa päälle, etten menettäisi juuri edennyttä tallennustani. Taisin jopa onnistua siinä joskus, koska muistan jatkaneeni pelaamista aamulla ennen kouluun lähtöä.



**Mieleenpainuvin** tietokonepeli historiastani on varmasti *Alien Rampage*, jota tapasimme pelata yömyöhään salaa ystäväni vanhemmilta. Muistan edelleen selkeästi ne kauhun, jännityksen ja arestiin joutumisen pelon tunteet, kun pelasimme tätä peliä pimeässä tietokonehuoneessa ja yritimme painella mahdollisimman hiljaa mekaanisen näppäimistön äänekkäitä painikkeita. Teimme mukaan tietokonehuoneeseen eväitä, ja otimme mukaan sarjakuvia ja tyynyjä, jotta meillä ei olisi mitään syytä poistua kesken.





Isän matkapuhelimella leikkiminen oli viihdyttävää, vaikka kännykkäpelejä ei vielä ollut.





**Ikioma muistikorttini, johon tulostettiin nimeni korostamaan omistajuuttani.**



Lapsuuden lempipeli, josta muistan edelleen ulkoa jokaisen dinosauruksen nimen ja äänen.





*Henna*

1990


LAPSUUS TURUN LÄHISTÖLLÄ,  
NUORUUS TURUSSA

# Muistan vieläkin, miten käteni tärisi onnesta, kun hivelin sor- millani lerppujen reunoja.

Innoissa-  
ni nostin laatikosta lerpun, joka sisälsi yhden monista  
lempipeleistäni. Nimi on jo aikojen saatossa unohtunut,  
mutta pelikokemus on silti terävästi mielessäni. Musiikki,  
grafiikat sekä isosiskoni seura. Niistä oli minun täydelliset  
päiväni tehty. Pelit olivat minulle tapa paeta todellisuut-  
ta sekä viettää aikaa siskoni kanssa.

Ensimmäiset ja parhaimmat muistoni ovat pelien ääres-  
tä. Tärkein peliominaisuus minulle on yhteisöllisyys, joten  
siirryin pelaamaan paljon verkkoroolipelejä. Näin pystyin  
kokea asioita siskoni kanssa jopa silloin, kun emme pys-  
tyneet olemaan fyysisesti lähekkäin. Rakastamme myös  
erilaisia lautapelejä perheeni kanssa. Tapanamme ei ole  
ostaa jouluna lahjoja toisillemme, vaan yhdistää voimava-  
ramme ja hankkia uusi lautapeli, jota voi pelata juustolau-  
tasen ja viinilasillisen äärellä.

**Few, pack, lots.** En ymmärtänyt sanoja ruudulla. Jos peasantteja oli pack, ne pystyi tappamaan. Jos dragoneja oli few, siitä ei voinut unelmoida. Kyseessä oli *Heroes of Might and Magic*, jota myös isosiskoni pelasi. Halusin olla lohikäärme, mutta siskoni mukaan englantia oli lohikäärmeiden kieli, sitä piti osata. Se motivoi oppimaan englantia. Muistan vieläkin ensimmäiset englannin kielen sanani: Black Dragon. Olin hyvin ylpeä itsestäni kun sain olla ensimmäistä kertaa lohikäärme.

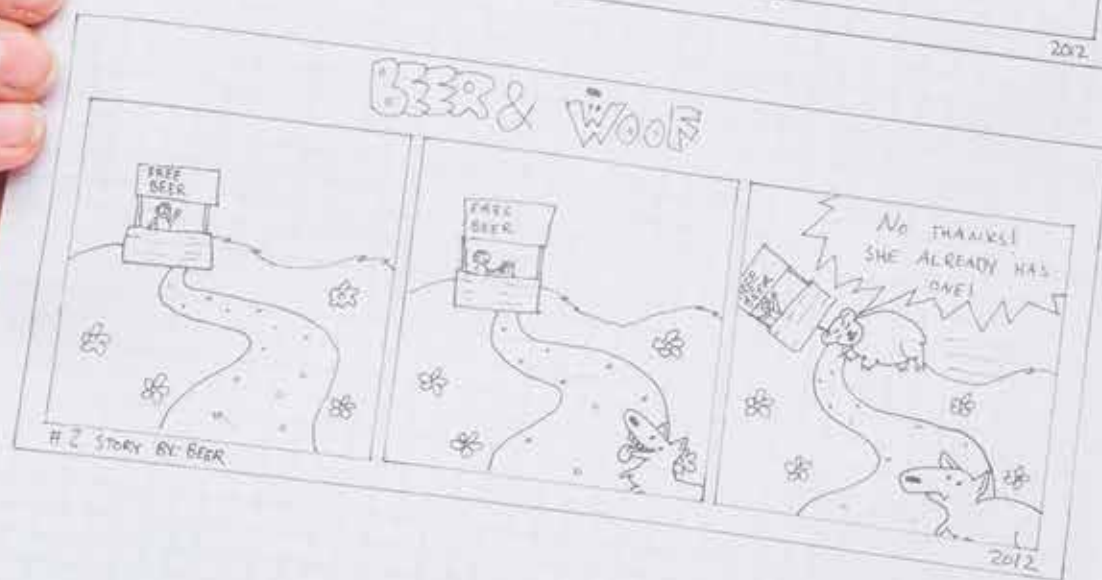


**Ne pelit** olivat navetassa isossa laatikossa. Haimme niitä siskoni kanssa salaa, ettei äiti näkisi. Kannessa luki *Illuminati*. Olivatko äitimme lautapelit kiellettyjen pelien listalla, koska ne olivat aikuisten pelejä, vai oliko *Illuminati* vaarallinen peli salaseuran takia? En ole varma, kumpi oli jännittävämpää: se, että pelasimme salaseuran pelejä vai se, että *Illuminati* voisi koska tahansa tulla kaappaamaan minut. Olin varma, että tuo peli oli tarkoitettu vain sen jäsenten silmiä varten.



Lemmikit ovat tärkeä osa pelihistoriaani. Kuvassa Lilli ihmettelemässä digitaalista itseään.







*Ultima V:n kankainen kartta, ihanteellinen seikkailuihin myös pelin ulkopuolella.*





# *Joni-Tatu*

1992

LAPSUUS ORIMATTILASSA,  
NUORUUS KERIMÄELLÄ


**Keittiön pöytä oli se paikka, jonka ääreen usein kokoonnuttiin.**

Sitä ei käytetty pelkästään syömiseen vaan sille oli hyvä asettaa peli jos toinenkin ja alkaa vääntää siskon sekä vanhempieni kanssa siitä, kuka onkaan tämän pelin ykkönen. Erityisesti ovat mieleen jääneet illat ennen koulun aloittamista, kun en osannut vielä lukea ja toisen vanhemmistani piti olla minun apunani. Monesti ajan kanssa peleistä hukkui osia, jolloin itse askartelimme korvaavia nappuloita tai sitten näiden pelien kohtaloksi koitui pois heittäminen, koska pelaaminen olisi ollut liian hankalaa.

Pihapiirimme lasten suosikkileikkejä olivat *purttis*, *kirkkis* sekä Batmanin ja Robinin leikkiminen, telkkarista tulleen alkuperäissarjan uusintojen myötä. Usein nämä leikit olivat vauhdikkaita ja eri jaksoiden tapahtumia yhdisteltiin saumattomasti samaan sekasotkuun. Lopulta ei enää välttämättä tiennyt kuka oikeastaan leikki mitään.

Vanhempieni ystäväperheen lasten kanssa, pääsin tutustumaan videopeleihin ja se oli menoa se. Tavatessamme koko viikonloppu saattoi mennä kisailen, jopa siitä kuka saa matikkapelissä parhaimman ajan.

**Pihapiirissämme** suuressa suosiossa ainakin parin vuoden ajan olivat *Go-Go*-hahmot, joilla pystyi taistelemaan toisia vastaan. Tämä tapahtui heittämällä ja voittaja ratkesi hahmon alastuloasennon mukaan. Itselläni oli kohtalainen kokoelma, joka kasvoi isommaksi noin puolen tunnin ajaksi. Eräs ystäväni halusi luopua omistaan ja antoi osan minulle. Innoissani otin lahjoituksen vastaan ja lähdin juoksemaan kotiin, mutta vanhempani käskivät palauttaa ne takaisin. Kyllä se kirpaisi, kun en saanutkaan pitää näitä uusia hahmoja ja muistan mököttäneeni asiasta viikkoja.



**Siskoni** kävelee minua kohti selkeästi vihaisena, pitäen kädessään pientä koristesäästöpossua. ”Mitä nämä tekevät täällä?” hän kysyy. Katson esineen sisään; se on täynnä muovisia markan kokoisia pelimerkkejä. Pelästyn tajutessani niiden olevan kanapelin merkkejä, joita olimme etsineet jonkin aikaa. Samalla muistan, kuinka hyvältä idealta tuntui laittaa ne merkit talteen koristepossuun, jotta ne eivät varmasti katoaisi. Soperellen yritän selittää tilannetta siskolleni, mutta eipä se enää auta, kun pelikin tuli hävitettyä jo, kadonneiden merkkien takia.





Siskon kanssa jonain jouluna pelaamassa *Cluedoa* mummin ja vaarin luona. Taisin juuri hävitä.





Pieni osa *GoGo*-kokoelmaa. Nämä ovat niitä alkuperäisiä, eivätkä 2000-luvulla ilmestyneitä uutuusversioita.





Maailman paras matikkapeli, jota tuli pelattua vielä monta vuotta, kisailen kaverin kanssa, sen jälkeenkin, kun kaikki tehtävät olivat muuttuneet liian helpoiksi.



*Lauri*


1990

LAPSUUS JA NUORUUS  
Sukevalla, Sonkajärvellä

**Vuosi -96, Win95 ja Pomin huikeat 75MHz prosessoritehoa alustivat polkuni vannoutuneena PC-pelaajana.** Tietenkin kone hankittiin silloin isäni tarpeisiin. Excel-taulukot ja diskettiaseman tympeä ruksutus ovat jääneet lähtemättömästi mieleeni. Niihin aikoihin en kauheasti vielä itse pelannut, vaan innosta piukeana istuin sinisellä puutuolilla seuraten kuusi vuotta vanhemman isoveljen seikkailuja milloin minkäkin pelin äärellä. Veljeni saattoi antaa minulle mahdollisuuden auttaa häntä avaamalla ovia *Doomissa*. Satunnaisen välilyönnin painaminen oli siis ensimmäinen kosketukseni PC-peleihin.

Seitsenvuotiaana otin itsenäisesti haparoivia askeleita PC-pelien suuntaan. Windowsin sisältämä Entertainment Pack käsitti sarjan varhaisia pelejä, joista *Ski Free* on jäänyt muistoihini. Jos ei muuten, niin hirvittävän lumimiehen osalta. Myöhemmin kokeilin myös isoveljeni pelejä, mutta usein lopetin pelaamisen heti kun pelissä alkoi tulla vastaan vihollisia tai muuta pelottavaa.

**Miksi** pelata rehellisesti, jos pienellä huijaamisella sai pelistä paljon hauskemman? Tällä tekosyillä käytimme estoitta Game Genie-lisäosaa NES-pelien yhteydessä, olivathan sen ajan pelit käsittämättömän vaikeita. Sama räähvitön keplottelu jatkui myös tietokoneen puolella pelatessa. Opin, että painamalla §-näppäintä saan avattua konsolin, jonne kirjoittamalla "god" sain tehtyä itseni kuolemattomaksi. Näin *Quaken* möröt eivät enää olleet niin pelottavia, vaan pelaamisesta tuli oikeasti hauskaa!



**Alkuun** ei kodissani ollut juuri televisio-  
ta parempaa viihdelaitetta, joten leikit suun-  
tautuivat ulkomaailmaan. Aina ei tarvittu piir-  
rossarjojen valmiita maailmoja luomaan meille  
seikkailun eväitä, vaan uusi maailma saattoi  
syntyä mielikuvituksen keinoin miltei mistä  
tahansa esineestä. Tällainen voi olla vaikkapa  
tikarina toiminut klapikoneen tuottama puinen  
sälö, jolla saattoi nitistää vihollisen armeijan  
sotilaita, toisin sanoen hangesta tököttäviä  
talventörröttäjiä.





14-vuotiaana pelaamassa jo uudemmallalla raudalla *Habbo Hotellia*. Koneeseen kytketty äänentoistojärjestelmä oli varmasti kylän hienoimpia!





Tiettävästi ensimmäinen tietokonepelini.



Ensimmäisen tietokoneemme hiiri.



*Mira*

1994


LAPSUUS JA NUORUUS  
VANTAALLA



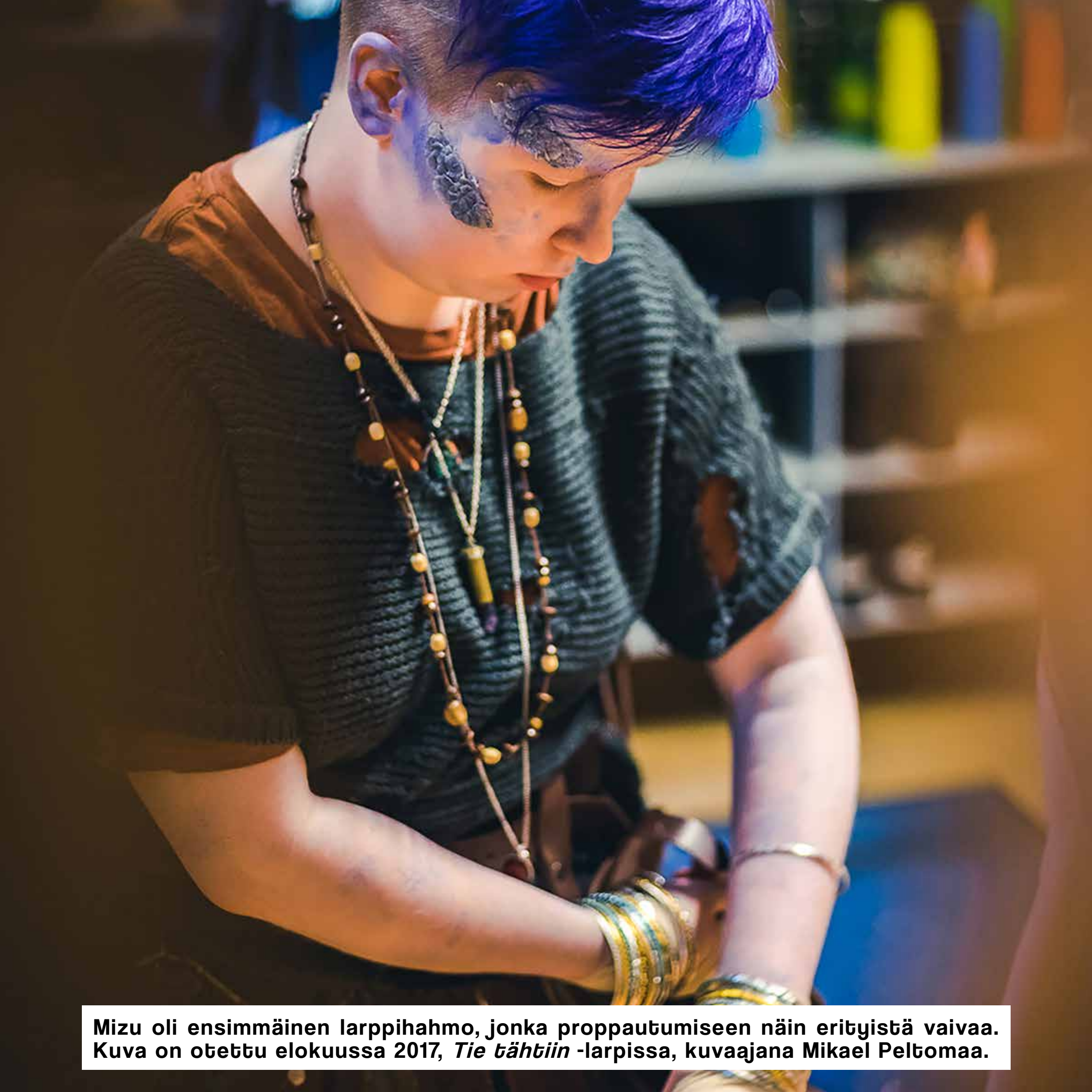
**Pelaajaidentiteettini on syntynyt vasta parikymppisenä, sitä ennen peli ja leikki sekoituivat toisiinsa.** Seikkailin metsissä puukeppi miekkana, vaihdoin *Pokémon*-kortteja, pelasin iltiksessä lasten lautapelejä ja kaverin luona *Mario Kartia*. Jo lapsena olisin halunnut pelata enemmän, mutta vaikka meillä oli pelikonsoli, sille ei hankittu kovinkaan montaa peliä. Tarinat ja hahmot jäivät kuitenkin elämään vahvoina mielessäni. *Habbo Hotellissa* innostuin ropettamisesta.

Eksyin sattuman kautta larppaamaan vuonna 2013, se imaisi minut heti mukaansa tuoden takaisin lapsuuden seikkailuleikit, kiehtovat ihmissuhteet ja sydäntä riisittävät ihmiskohtalot. Larppikaverien ansiota innostuin pelaamisesta uudelleen, kun löysin lautapelit heidän kauttaan. *Guild Wars 2* -peliin hurahtaessani videopelikiinnostus heräsi jälleen, ja hankin PlayStation4-konsolin ja *Overwatchista* alkoi videopeleihin uppoutuminen ja siten pelaajaminäni vahvistuminen.

**“Oottekste vankeina täällä?”** oli huudahdus erään larpin alussa, kun hahmoni ja tämän veli oli sysätty syrjäiseen huoneeseen. Tämä on edelleen lämmin muisto. Larppaus on tuonut upeita kokemuksia elämäni ja luonut monia tärkeitä ystävyssuhteita. Melkein 50 pelin myötä olen oppinut tarkastelemaan itseäni ja maailmaa monenlaisin silmin, olen ollut riivattuna, sutena, äitinä, epäilyttävänä tyyppinä, hyljeksittynä, johtajana, noitana... Larppaus on ollut merkittävä avaintekijä nykyiseen minääni.



**“Urpo!”** *Trivial Pursuit* herätti tunteita perheessämme - urpo-huudahdus jäi elämään vuosiksi puhetapaani, ja viljelen sitä edelleen kaikille, joista välitän. Myös jokajouluinen *Monopoli*-maratoni herättää ristiriitaisia tunteita. Vaikka vanhempani eivät digitaalisista peleistä välitä, ovat analogiset pelit aina tuoneet meidät yhteen. Varsinkin isän kanssa on tullut pelattua paljon *pöytälatkää*, *flipperiä* ja autopelejä. Isä myös opetti minut pelaamaan *shakkia*, jota rakastan edelleen suuresti.



Mizu oli ensimmäinen larppihahmo, jonka proppautumiseen näin erityistä vaivaa. Kuva on otettu elokuussa 2017, *Tie tähtiin* -larpissa, kuvaajana Mikael Peltomaa.





Golem oli paras korttini 100 pisteen hyökkäyksellään (itsetuho säännön ymmärsimme vasta vuosien jälkeen), ensimmäinen saamani *Pokémon*-kortti on vuosien aikana kärsinyt.





Ensimmäisen larppihahmoni, Ilse Lowleyn taikaolentokirja *Feenikslaulu*-kampanjasta.



*Niko*

1984

LAPSUUS JA NUORUUS  
JOENSUUSSA

# Rivitalon läheiset pihat, kentät ja metsät olivat lapsena loputon luovuuden lähde.

Liikuin ja pelasin isoveljeni mukana. Aina. Vain porukka vaihtui. Kesämökillä vanhimman veljemme Commodore 64 oli portti peleihin. Kaupungissa kaverin *Nintendo World Cup* pelihahmoineen loksautti leuan. Pian sen jälkeen oma NES tutustutti pelien kirjoon. Kodin ja mökin väliä matkanneella Segalla keskityttiin *änäriin*. PC toi mukanaan muut urheilupelit, ja *CM*, *FIFA*, *FM* ja *PES* juurrutti rakkauden vihreän veran shakkiin.


Teini-iässä uppouduin post-apokalyptiseen maailmaan *Falloutin* myötä, enkä pois ole päässyt vieläkään. Katson myös teemaan liittyviä elokuvia. *The Walking Dead* -tv-sarja innosti tutustumaan pelisarjaan, joka onkin graduni aihe.

Nykyään, vakava pelaaminen on vaihtunut kasuaaliin. Rentoudun kännykkä käden jatkeena, tai pessin parissa pleikalla. En kaipaa enää peleiltä haastetta. Perehdytän lapsiani pelaamaan ja opettelen taas leikkimään. Prinsessaileikit eivät tule minulle luonnostaan.

**Kesämökillä,** C64:n pelien pitkät latausajat hyödynnettiin isoveljen kanssa 1vs1-pihapeleillä änäripelaajia matkien. Molarilla oli räpsä, ristikkokypärä ja äidin ompelemat patjat. Välillä osia vaihdettiin. Tilastoimme maalit ja syötöt ruutuvihkoon.

Segalla pelattiin änäriä. Jopa talvella toppatakia päällä mökin lämpiämistä odotellessa. Peleihin luotiin joukkueellinen pelaajia, joiden pisteet myös tilastoitiin ruutuvihkolle. PC:n ja *NHL98*:n myötä, teini-iän kynnyksellä, mökkeily ja Sega sai jäädä.





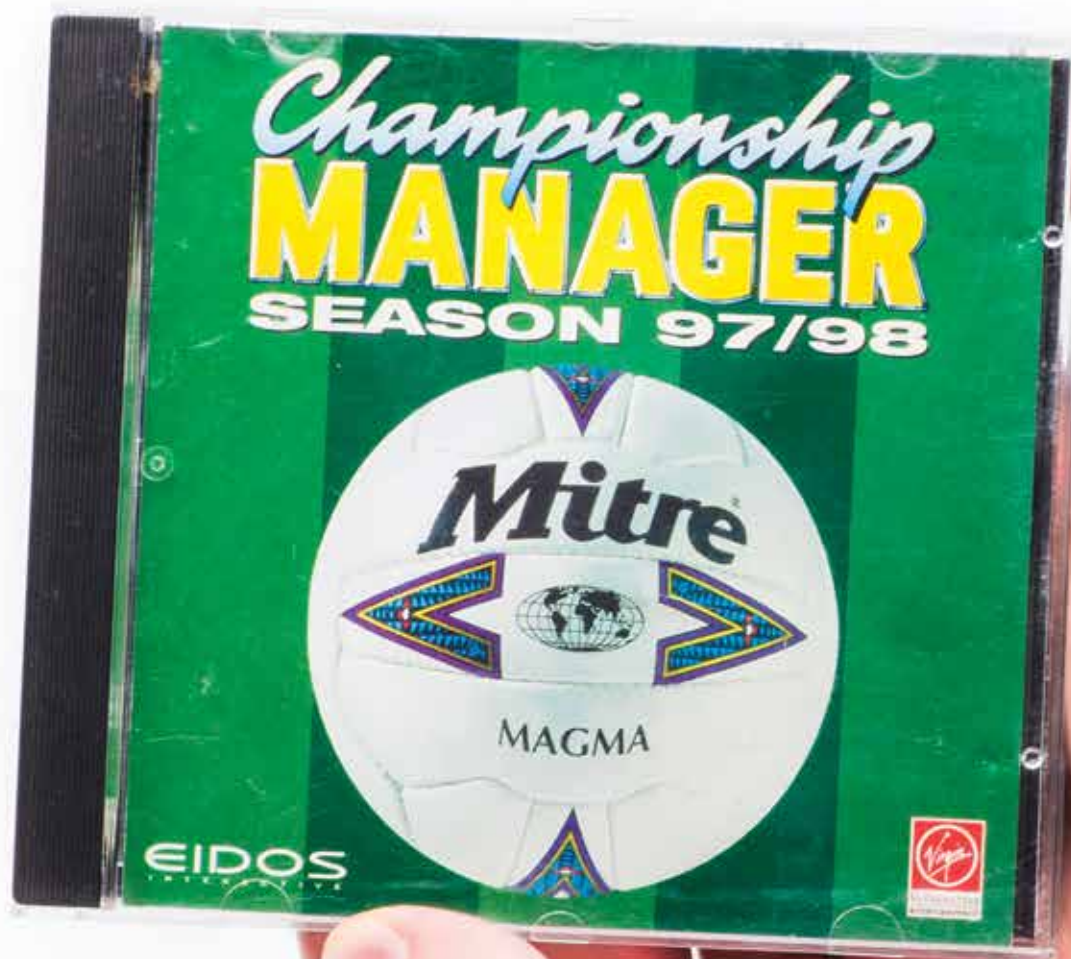
**Piraattilevyiltä** asennettu *Fallout* kourutti. Pelin laajuus ja hahmon arvojen määrittäminen mullisti pelaamisen. *Fallout 2* piti heti saada, joten se ostettiin aitona. Harkiten pelejä ostavalle *Fallout 3* oli pakko-ostos, vaikka muutos isometrisestä maailmasta arvellutti.

Näitä pelejä pelaan yksin, suljetussa piirissä. Tarinat ja lukuiset moraalivalinnat antavat aihetta pohtia reaaliaailmaakin. *Fallout 4* on kokematta, koska perheellisenä en koe löytäväni aikaa peliin arvolle sopivaan uppoutumiseen.



Minä odottamassa omaa pelivuoroani veljeni pelatessa *Super Mario Bros. 3* -peliä lapsuuskodissamme Joensuussa.





Ensikosketus pelisarjaan, jota vältän nykyisin pelaamasta sen koukuttavuuden vuoksi.



PC:n ensimmäinen peliohjain nosti pelaamisen uuteen ulottuvuuteen ja mahdollisti urheilupelien pelaamisen kankean näppäimistön sijaan.





*Pauliina*

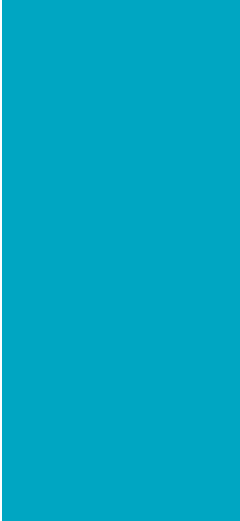
1996

LAPSUUS JA NUORUUS  
JOUTSASSA

**Pienenä lautapelit olivat minulle se juttu, videopelit olivat pienemmässä roolissa.** Ensimmäiset muistoni pelaamisesta liittyvät *Prinsessa Dominoon* sekä *Möhköfantin tikapuupeliin*. Ne olivat pelejä, joihin en voinut kyllästyä. Myöhemmin kuvioihin tuli esimerkiksi *Monopoli*, joka oli nähnyt parhaat päivänsä jo äitini lapsuudessa. Ajan myötä pelien vaikeustaso on kasvanut, mutta innostus lautapeleihin on säilynyt.

Digitaalisten pelien maailmaan minut koulutti veljeni, hän yritti koukuttaa minua useisiin peleihin, mutta useimmiten koukuttui itse. Yksi suosikkini tietokonepeleistä oli *Muumipappa kalassa*, myös *Hugon* parissa tuli kulutettua lukuisia tunteja. Myöhemmin *Sims* tuli mukaan kuvioihin. Muistan yhä, kuinka onnistuin polttamaan ensimmäisen perheeni, enkä suostunut sen jälkeen pelaamaan peliä moneen viikkoon. PlayStationin tultua kotiimme rakastin myös pelata pelejä, joissa minulle riitti vain näppäinten satunnainen hakkaaminen, esimerkiksi *Tekken* ja *Warpath*.

**Kummisetäni** on ollut aina kova pelaamaan ja leikkimään kanssani. Vietimme lukuisia tunteja esimerkiksi pelaten *tikkupeliä* ja *Haluatko miljonääriksi* -lautapeliä. Meillä on yhä lapsuudestani asti jatkunut leikki, jossa kummisetäni paketoijotain, esimerkiksi kaukosäätimen, joululahjaksi ja piilottaa sen kuusen alle 25. päivä, jolloin minä avaan ja ihmettelen pakettia. Pienempänä tämä usein harmitti, sillä luulin monena vuotena, että yksi lahja on oikeasti vain jäänyt kuusen alle.



**Perinteiset** majaleikit olivat myös innostavia. Kouluni vieressä oli valtava metsä ja sinne pystyi rakentamaan niin isoja majoja kuin vain halusi. Rakensimme aina uuden majan, kun halusimme alkaa leikkiä uutta tarinaa. Joskus muistan meidän olleen *W.i.t.c.h.*-noitita, ja toisinaan taas keijuja, joskus leikimme ihan perinteistä kotia. Nykyään metsä on kaadettu, ja tunnen että osa lapsuudestani katosi myös sen myötä.



*Pöytäjalkkista* tuli hakattua useita tunteja Joutsan nuorisokahvilassa.





*Sanarallia* on pelattu niin paljon, että nykyään se toistaa vain yhtä ja samaa kirjainta.





Lukuisia kertoja pelattu *Monopoli* oli nähnyt parhaat päivänsä jo äitini lapsuudessa.



# *Pyry* 1996

LAPSUUS JA NUORUUS  
HYVINKÄÄLLÄ


Kun en vielä osannut englantia, vanhempani käänsivät dialogeja ja läpipeluuoppaita, jotta pääsisin peleissä eteenpäin. He monesti osallistuivat harrastukseeni seuraamalla vierestä kun pelaan. Ainoana lapsena olen saanut pelejä ja konsoleita kiitettävästi, mutta merkittävämpää on ollut heidän avoin suhtautumisensa pelaamiseen.

Kielitaitoni parani huomattavasti, kun aloitin verkkoroollipeli *Runescapen*. Nousin nopeasti luokkani parhaaksi englannissa, ja se oli täysin tämän pelin ansiota. Taidon merkitys oli minulle suuri, koska en enää tarvinnut vanhempieni apua pelaamisessa.

Vaihtaessani toiseen luokkaan minulla oli vaikeuksia tutustua uusiin kavereihin. Pelit auttoivat minua tässä tilanteessa, kun kutsuin muita pelaamaan *Dragonball Z: Budokai Tenkaichi* -tappelupelisarjaa luokseni. Statukseni luokassa nousi, koska luokkatovereillani oli tarkat aikarajoitukset, kun taas meillä pääsi pelaamaan vaikka iltaan asti.



**Ensimmäinen** kosketukseni kilpailullisempaan verkkopelaamiseen ei ollut positiivinen. *Warcraft 3* -strategiapelissä kerroin heti joukkueoverilleni, että kyseessä on ensimmäinen pelini. Hän alkoi kirotta kaikille suunnatussa chatissa huonoa onneaan, kun oli joutunut ”noobin” kanssa samaan tiimiin. Ahdistun edelleen helposti vastaavanlaisista tilanteista, kun joudun tuntemattomien kanssa vuorovaikutukseen netin välityksellä. Olen nykyään selvästi yksinpelaaja.



**Rakastin** ala-asteella analogisia pelejä: *Beyblade*-hyrrät sekä *Pokemon*, *Duel Masters* ja *Yu-Gi-Oh!*-korttipelit olivat mieluisinta vapaa-ajan puuhaa. Osallistuin moniin Helsingissä järjestettyihin peli-iltoihin ja turnauksiin kaverini kanssa.

Ikimuistoisimpia hetkiä kuitenkin oli, kun otelimme välitunnilla koulumme pingispöydällä *Duel Masters*-korteilla. Ympäri kerääntynyt yleisö ei tuntenut sääntöjä, ja koulun nörtit saivat loistaa tietoudellaan ainakin nämä 15 minuuttia.



Suurena *Duel Masters* -fanina minun oli pakko saada käsiini kaikki mahdollinen oheiskrääsä.





Isäni sai työsuhteillaan hankittua minulle *Shadow of the Colossuksen* promoversion, ja peli on edelleen suosikkini.





Paras *Beyblade*-hyrräni, jonka olen ottanut turnaukseenkin mukaan.



*Sami*

1993

LAPSUUS JA NUORUUS  
TAMPEREELLA

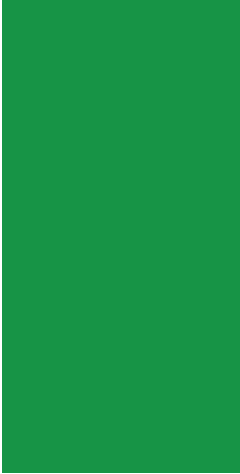
**Seurasin 5-vuotiaana vierestä, kun isäni pelasi alkuperäistä *Doomia* PC:llä.**

Alakoulun ensimmäisillä luokilla uskaltauduin kaverin luona pelaamaan sitä itsekin, mutta äidillehän siitä ei ikinä kerrottu. Demonit tulivat jo välillä uniinkin. Autopelit astuivat elämäni, kun sain ratin ja polkimet joilla ajaa poliiseja karkuun. Ratti ei tainnut montaa kuukautta kestää, kun iskin mutkiin hieman liian rajusti.

*Halo* oli ensimmäinen fanittamani peli, ja sen myötä autopelit unohtuivat. *Halo 3:n* ilmestymiseen laskin tunteja. Sen moninpeli toi esiin minussa armottoman kilpailijan. Paremmuus pelissä oli omiaan kohottamaan heikkoa itse-tuntoani. Ystävien kanssa makeat voitot ja karvaat tappiot käsiteltiin Xbox Liven party chatissa huulta heittäen. Vahvuuteni oli heittää naatilla viholliset no-shieldeiksi ja viimeistelemällä heidät ampumalla bärällä heduun. Teinivuosien jäätyä taakse vietän vapaa-aikaani mieluiten avointen, mukaansatempaavien ja seikkailua täynnä olevien pelimaailmojen parissa.



**Alakoulun** aikana heräsi luokassamme aikamoinen *Warhammer 40,000* -buumi. Puolet luokkamme pojista ryhtyi keräilemään ja maalaamaan figuureita. Välitunnit käytettiin sääntöjen opiskeluun. Tiiliskivimäinen sääntökirja oli suurin syy erinomaisiin englannin arvosanoihini. Yläasteelle siirryttäessä pelitoverini siirtyivät muiden harrastusten pariin, ja jäin figujeni kanssa hieman yksin. Rakensin Tyranid-armeijaani vielä pari vuotta, ja vaikka pelikaverien uupuesssa harrastus jäi, rakkaus lajiin säilyi.



**Hetki,** kun *Elder Scrolls IV: Oblivionin* tutoriaalin jälkeen astuin Imperial Cityn viemäreistä ulos ja näin Cyrodiilin kaikessa ko-meudessaan, oli lähes uskonnollinen kokemus. Eteeni avautui aava ja sanoinkuvaamattoman kaunis näköala. Kyseessä oli ensimmäinen kosketukseni avoimeen pelimaailmaan. Epäuskoni kasvoi entisestään, kun minulle valkeni, että saisin kävellä aivan minne halusin. Jokainen raunio ja luola piti sisällään uuden seikkailun. Ymmärsin, että tässä pelissä oli jotain taianomaista.



*Halo 3: ODS1* odottaa ensimmäistä läpipeluukertaansa.  
Kuva otettu serkkuni luona syksyllä 2009.



Tällä ratilla on viimeisen 20 vuoden ajan ajettu kaikkennäköisiä nelipyöräisiä vempeleitä mineistä monsteriautoihin.





Tämä Tyranid Carnifex on *Warhammer 40,000* -armeijani ylpeys, jonka edessä lukemattomat vihollisjoukot ovat kohdanneet verisen loppunsa. Erittäin hauras.



*Sini*

1983

LAPSUUS JA NUORUUS  
PIRKANMAALLA JA PUUMALASSA


# Kasvoin ainoana lapsena keskellä korpea.

Leikin paljon pehmoilla ja loin niille oman valtion kuningashuoneineen, hallituksineen, koulujärjestelmineen ja poliisivoimineen. Valtio kehittyi sitä myötä, kun oma ymmärrykseni yhteiskunnasta kasvoi. Pidin ala-asteikäisenä vaalit kruununperijästä ja tein kotivideona ajankohtaisohjelmaa *Ressulla on asiaa*. En kasvanut koskaan ulos pehmoista ja pidän nykyään niistä Instagramissa kuvablogia. Leikin pehmoilla paljon 6-vuotiaan poikani kanssa ja niistä pidetään meillä hyvää huolta. Yhtään ei ole koskaan heitetty pois ja niitä on korjailtu.

Olen pelannut ala-asteelta lähtien ja olin ainoa tyttö jolle koulussamme ostettiin pelikonsoli kotiin. Suosikkipelini kautta aikojen on PlayStation 1:lle oleva *Spyro 2: Gateway to Glimmer*. Rakkauteni pieneen violettiin lohikäärmeeseen on johdattanut minut myös *Skylanders*-pelisarjan pariin, josta myös poikani pitää. Pelaamme yhdessä päivittäin ja pyrin myös siihen, että minulle jää aikaa pelata yksin.



**NES** herätti kiinnostukseni pelaamiseen. Isäni vastusti konsolin ostoa, mutta äitini näki pelaamisen hyödy. Hän hankki paketin, jossa tuli mukana *Super Mario Brosin* lisäksi *Duck Hunt*, että metsästystä harrastava, vuonna 1933 syntynyt, isäni hyväksyisi ostoksen. Isäni pelasikin kyseistä peliä ja peluutti sitä myös muilla mm. urheiluseuran johtokunnan saunailloissa. Miehet olivat kyllä hieman nolona, kun ala-asteikäinen tyttö tuli ja voitti heidät. Itseäni tilanne huvitti ja koin tiettyä ylpeyttä.



**Muualta** tulleenä pienellä paikkakunnalla minua kiusattiin ala- ja yläasteella. Pehmot olivat minulle selviytymiskeino. Ne olivat ystäviä, jotka eivät hylänneet tai kääntäneet selkäänsä. Lähdin 16-vuotiaana ammattikouluun toiselle paikkakunnalle ja tapasin tuolloin ensimmäisen poikakaverini. Hän larppasi ja ropetti ystävineen ja tässä porukassa pehmojani ja minua pidettiin hyvällä tavalla outoina. Tämä oli ensimmäinen kerta, kuin sain hyväksyntää asiaan muilta ihmisiltä kuin perheeltäni.



Pehmot ovat matkustaneet aina mukanani.  
Kuva otettu Teneriffalla sukellusveneessä joulukuussa 1989.





Äitinälle (Nallemaan kuningatar), saatu syksyllä 1984.



*Spyro 2: Gateway to Glimmer* -pelin mukana tullut kotelo, jossa säilytin PS1:n pelejä.





# *Topias*

## 1993

LAPSUUS JA NUORUUS  
TAMPEREELLA JA MUROLEESSA


# Peleihin tutustuin seuraten isoveljeni pelaamista tietokoneella.

Jännittävät äänet ja grafiikat imaisivat välittömästi mukaan, ja pian olin itse ohjaajaan paikalla. *Jazz Jackrabbit*, *Duke Nukemit*, *Triplane* ja *Änäri 98* olivat portaaleitani toisiin maailmoihin. Tykkäsin pelata paljon veljeni kanssa, mutta pienempänä veljenä sain tyytyä kankeaan joystickiin. Muistan kironneeni monia kertoja, kuinka vaikeata sillä on kisailla veljeni lentokoneita ja luis-  
telijoita vastaan.

Tampereella Yliopiston ja Lähteenkadun pihoilla oli jatkuvasti meneillään jonkinlaista touhottamista. *Kirkonrotta* ja *keinupesis* olivat supersuosittuja, mutta välillä keksimme täysin omia leikkejämme – tunnelimaisissa kellareissa syntyi monia kauhutarinoita. Tampereen lisäksi vietin monet kesät Muroleessa kesäperheeni kanssa, johon kuului isoveljeni ja kolme kummitätini lasta. Sinne vein myös monia Tampereen pihaporukiani kavereita. Vapaa-ajat maalla kuluivat *futista* pelaten, seikkaillen sekä kepeillä ja tikulla heiluen.

**Showpainiin** kohdistui kaveriporukassamme suoranaista fanaattisuutta. Kun emme saaneet tarpeeksi peleistä ja tv-ohjelmista, loimme kellariin painiringin patjoista, tikapuista ja pulpeteista. Matsien yhteydessä selvisi, että *WWE*:stä tutut liikkeet ja lukot sattuiivat oikeasti. Painirinkiä tähditti kavereiden lisäksi myös Haalarijäbä. Tätä kasaa petivaatteita heiteltiin ja hakattiin matsien välissä, ja se toimi hyvin harjoitusnukkena liikkeille joita ei jaksanut tai uskaltanut tehdä kavereille.





**Hauskimpia** *WoWi* kokemuksiani on, kun lähdimme kaverini kanssa seikkailemaan heti hahmojen luonnin jälkeen. Alkuaikoinaan Azerothin maailma oli tuntematon, ja halusimme tutkia sen läpi ilman pitkiä levutussessioita. Matkamme alkoi yöhaltijoiden erakoituneelta saarelta, ja jatkui Kalimdorin ja Itäisten Kuningaskuntien poikki. Rotumme varjoistumiskyky ja rogueiden näkymättömyys- ja sprinttitaidot tekivät selviytymisestä helpompaa. Tiiviiden tunnelmien lieventämiseksi kalastimme ja kokkailimme.



Haalarijäbä lentää. Kuvassa näkyy "Gorilla press slam".





*The Humans* vuodelta -92 poltettuna korpulle.



Mainio *Little Smart PC Fun* vuodelta 1995.  
Ainoa leluni/pelini joka on selvinnyt nykypäivään saakka.





*Viveka*


1995

LAPSUUS JA NUORUUS KOTKASSA

**Leikki-ikäisenä ja peruskoululaisena pääsin pelaamaan digitaalisia pelejä vain viikonloppuisin.** Pelasin pleikkaria yhdessä isäni kanssa; hän istui tuntikaupalla suomentamassa tekstityksiä ja auttamassa vaikeissa tasoissa. Teininä hurahdin *Sims*-pelisarjaan. Opettelin modaamaan sisältöä, seurasin useita *Sims*-aiheisia blogeja ja osallistuin haasteisiin. Erään ystäväni kanssa pelasimme *Simsissä* monien sukupolvien dynastiaa kehittellen tarinallemme taustamateriaalia, esimerkiksi lauluja tyhmistä NPC-hahmoista, jotka vaikuttivat ”juoneemme”.

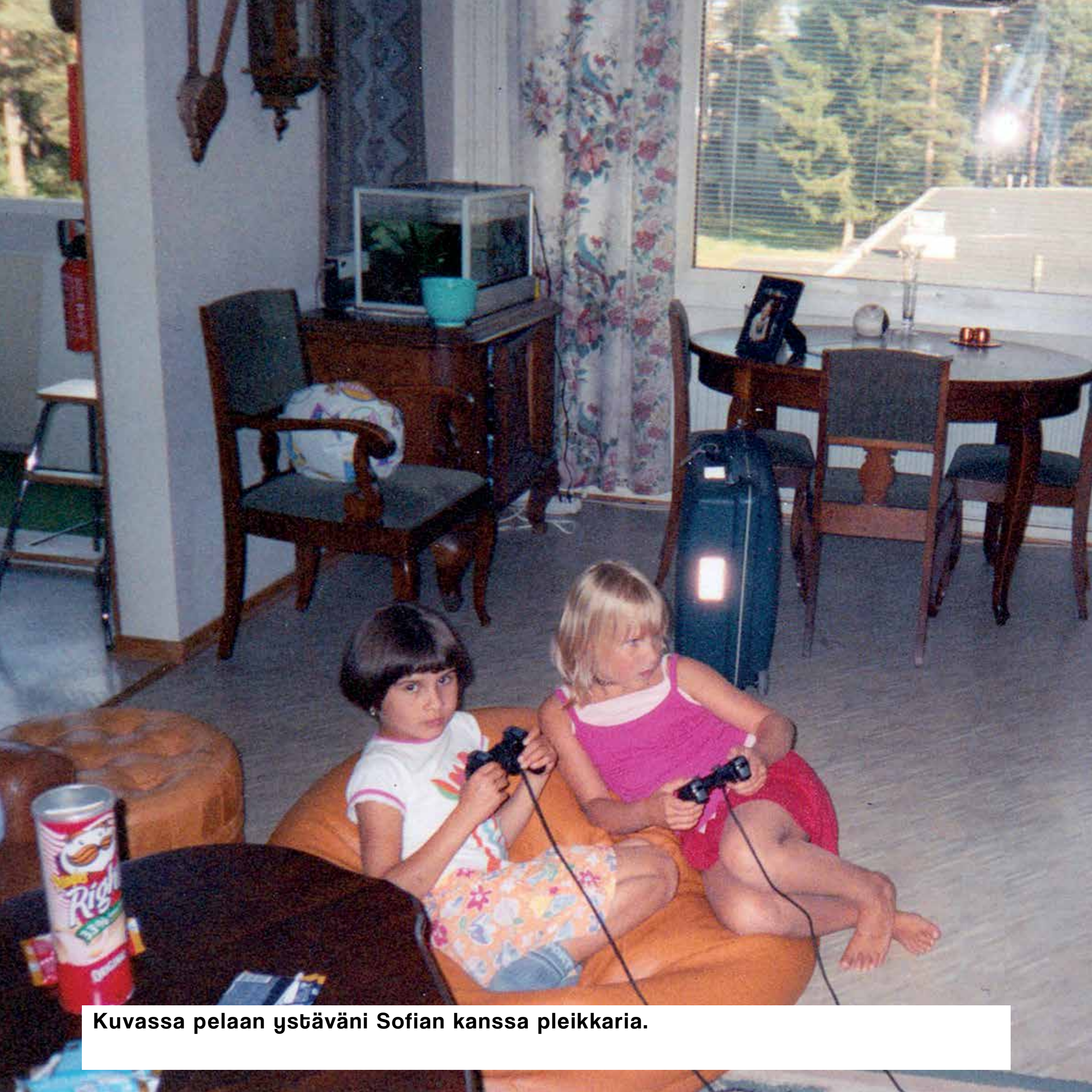
Suhtautumiseni peleihin on intohimoinen, mutta joukkuelajit eivät olleet juttuni, sillä otin niistä hirveästi paineita. Koulun pesistunneillakin huusin ääneni käheäksi. Leikeistä suosikkejani olivat isolla porukalla pelattavat ei-joukkue-pihapelit, kuten *kirkonrotta* ja *kymmenen tikkua laudalla*. Suhtautumiseni takia olenkin harrastanut vain yksilölajeja, enkä vielä tänä päivänäkään pelaa digitaalisia moninpelejä.

**Parhaita hetkiä** *Sims kakko-*  
*sen* parissa vietin ystäväni Pinjan rantasau-  
nalla pelaten. Pelasimme monien sukupolvien  
dynastiaamme kun NPC-miessiivoaja nimel-  
tä Pave Liimala alkoi ilmestyä joka talouteen  
siivoamaan. Aluksi emme pitäneet Pavesta,  
mutta koska hän ilmestyi niin usein, päätim-  
me sisällyttää hänet juoneemme. Pavesta tuli  
lopulta puolen naapuruston rakastaja, ja teim-  
me hänestä monisäkeistöisen laulun, jota lau-  
loimme aina kun Pave oli ruudussa. Pave-laulu  
oli kohtalaisen härski.



**Peruskouluikäisenä** ahmin scifi- ja fantasiakirjoja, mutten koskaan kuulut genren peleistä. Yliopistoon päästyäni tunsin katkeruutta kaikesta elämäni aikana missaaamasta, minulle kun nuorena suositeltiin vain ”tyttöjen pelejä”, enkä itse osannut muuta etsiä. *Dungeons and Dragonsista* tunsin saavani paljon sellaista, mitä olin pelännyt menettäneeni kokonaan sen takia, että en ollut opetellut pelaamaan nuorempana.

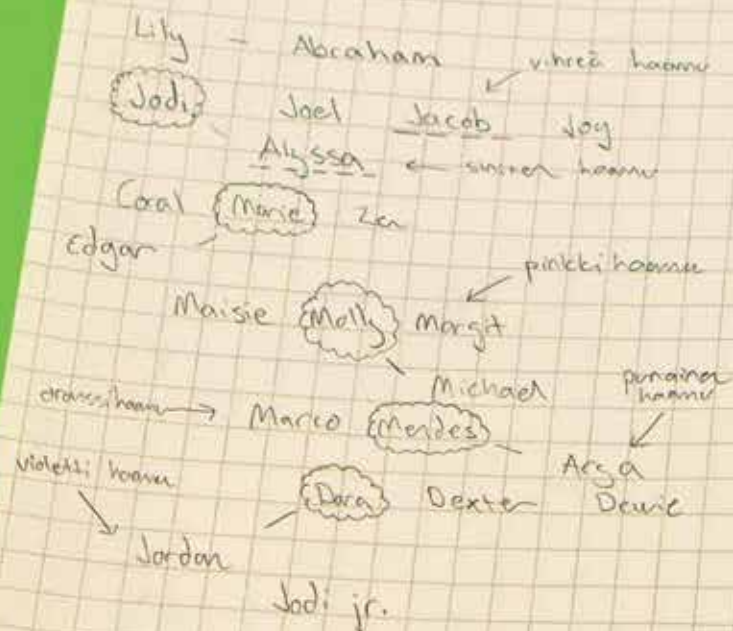




Kuvassa pelaan ystäväni Sofian kanssa pleikkaria.



## Walesin suku



## Merdesin salarakastajat:

Katri Lassila  
Laura Amos  
Demi North  
Diana North  
Didi North

James Wang  
Johanna Gattila  
Cassandra Gattila  
Milla Terhakainen  
Tiina Terhakainen

Lily: perhe

Jodi: tieto

Marie: suasio

Molly: mamma

Merdes: romantiikka

Dora: suasio

Jodi jr.: romantiikka

Abraham: perhe

Alyssa: perhe

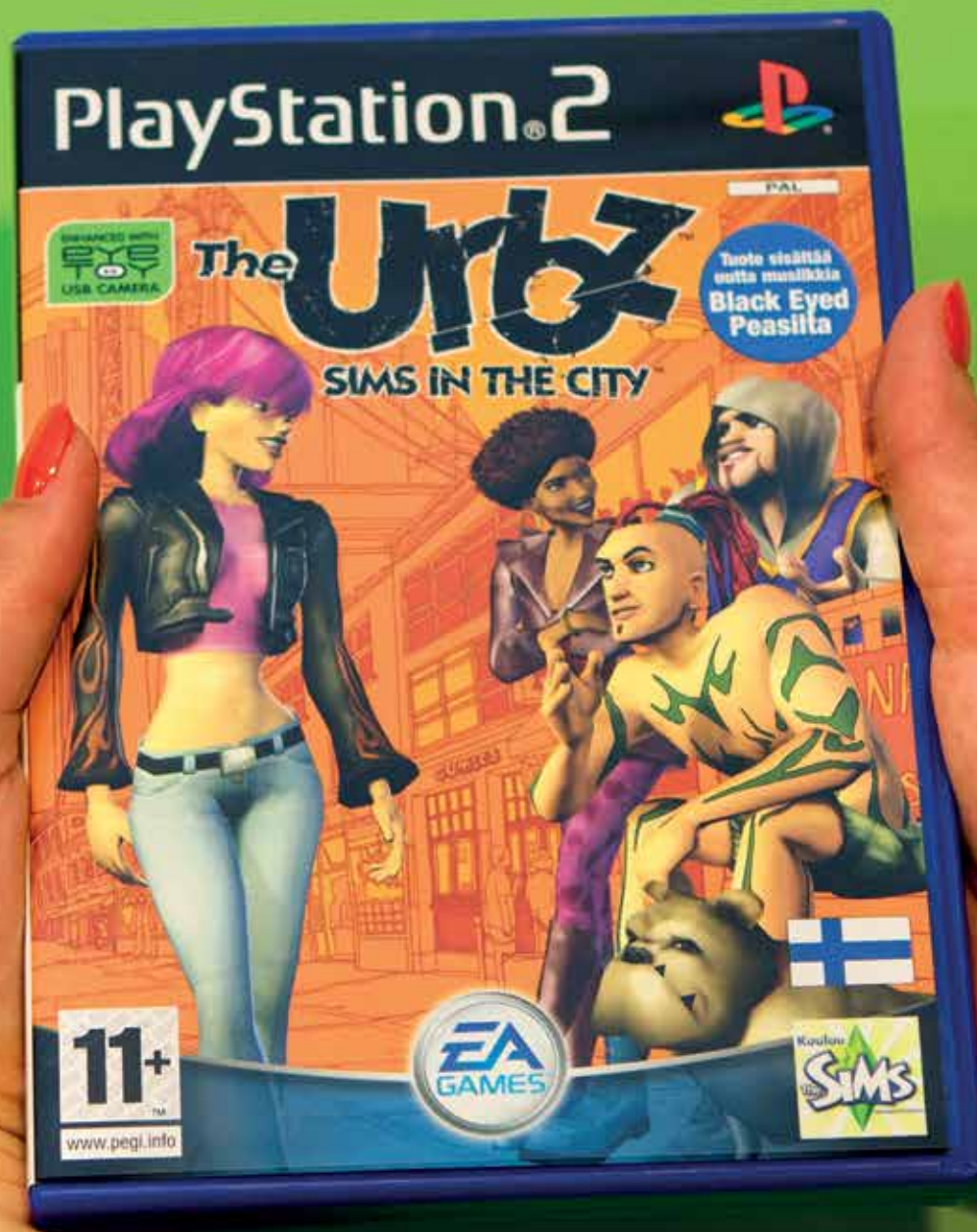
Edgar: tieto

Michael: perhe

Arja: tieto

Jordan: tieto

lataa kuvat +  
kylppäri-aiheita



*Urbz* oli coolimpi versio *Simsistä*, joka myös sisälsi lempibändini *Black Eyed Peasin* musiikkia.



*Jukka*

1985

LAPSUUS JA NUORUUS  
ESPOOSSA JA HELSINGISSÄ




# Ensimmäinen muistamani videopeli on *Gauntlet* vanhalla ZX Spectrumilla.

Pelasimme isäni ja veljeni kanssa niin antaumuksella, että virtalähde ylikuumeni ja hajosi. Pelikonsolia ei kotona ollut koskaan; tietokoneita aina.

Ala-asteella aloitin luokassani lyhyen *Warhammer*-figu-  
pelibuumin ja löysin roolipelit. Ensimmäinen roolipelini *Keski-Maa* Roolipeli oli liian vaikea, mutta kokeilimme kaveriporukalla kaikkea mitä kirjastosta löytyi. Pelasin tekstipohjaista *FaerunMUD*-nettiroolipeliä tuhansia tunteja. Siellä opin roolipelaamaan, eläytymään hahmoon ja edistämään tarinaa.

Aikuisempana kirjoitin roolipeleistä tietokirjan, jonka *Roolipelaaja*-lehden arvostelu murskasi. Tästä sisuuntuneena rupesin itse kirjoittamaan *Roolipelaajaan*. Sain lopulta vakituisen kolumnin, joka ehti ilmestyä kerran ennen kuin lehti lakkautettiin. Päädyin tätä kautta myös järjestämään *Ropeconia* ja muita roolipelitapahtumia sekä työskentelemään roolipelien parissa muun muassa kääntäjänä ja suunnittelijana.

**Vuonna 1999** julkaistiin *Planescape: Torment*, jonka filosofisen tarinan jälkeen harva tietokonepeli on tuntunut enää miltään. Se oli outo, kaunis ja traaginen kertomus ihmellisyyden luonteesta maailmassa, jossa ristiriitaiset uskomusjärjestelmät ovat kaikki tosia. Pelasin *Tormentia* usein aamuun asti, ellei minua erikseen patistettu nukkumaan – eikä sekään aina auttanut. Olen ostanut pelin neljästi ja se on vieläkin ensimmäinen peli, jonka asennan, kun saan uuden tietokoneen.



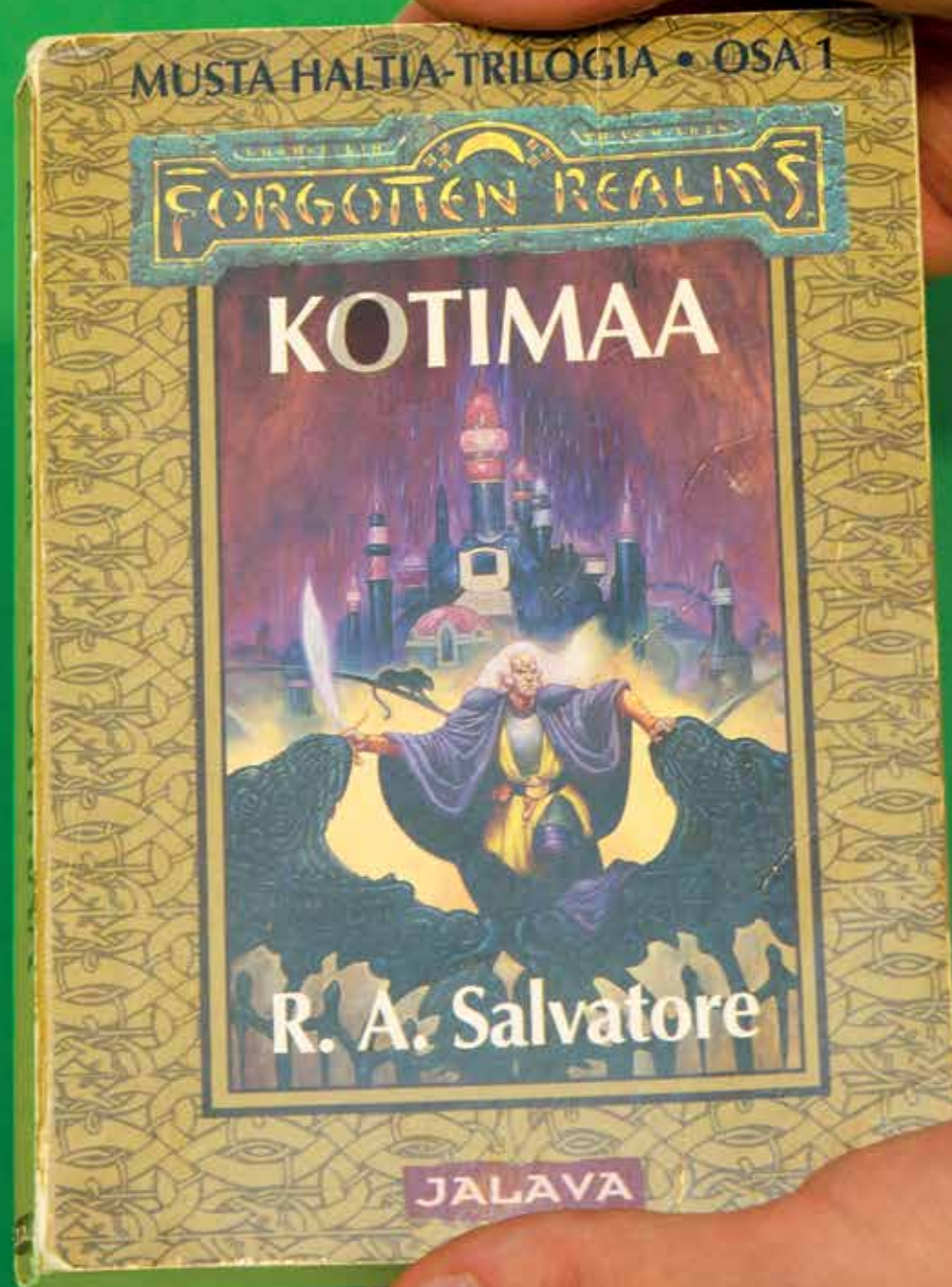
**Alkuaikoina** roolipelit hankittiin Keski-Espoon kirjaston valikoimasta ja niitä luettiin enemmän kuin pelattiin. Nykyään ostan ne itse ja edelleen luen enemmän kuin pelaan. Olen keräilijäluonne, ja olen jopa hankkinut pelejä kielillä, joita en ymmärrä. Järjestän joskus peli-iltoja, joiden ideana on kokeilla jotain todella kummallista peliä kokoelmastani. On palkitsevaa löytää peli, jossa outous ei ole pelkkä itsetarkoitus, vaan sillä on todellista merkitystä.





Vahvaa eläytymistä roolipeli *Pathfinderissa*.  
Seikkailijat ovat kohdanneet limaisen kultistin.

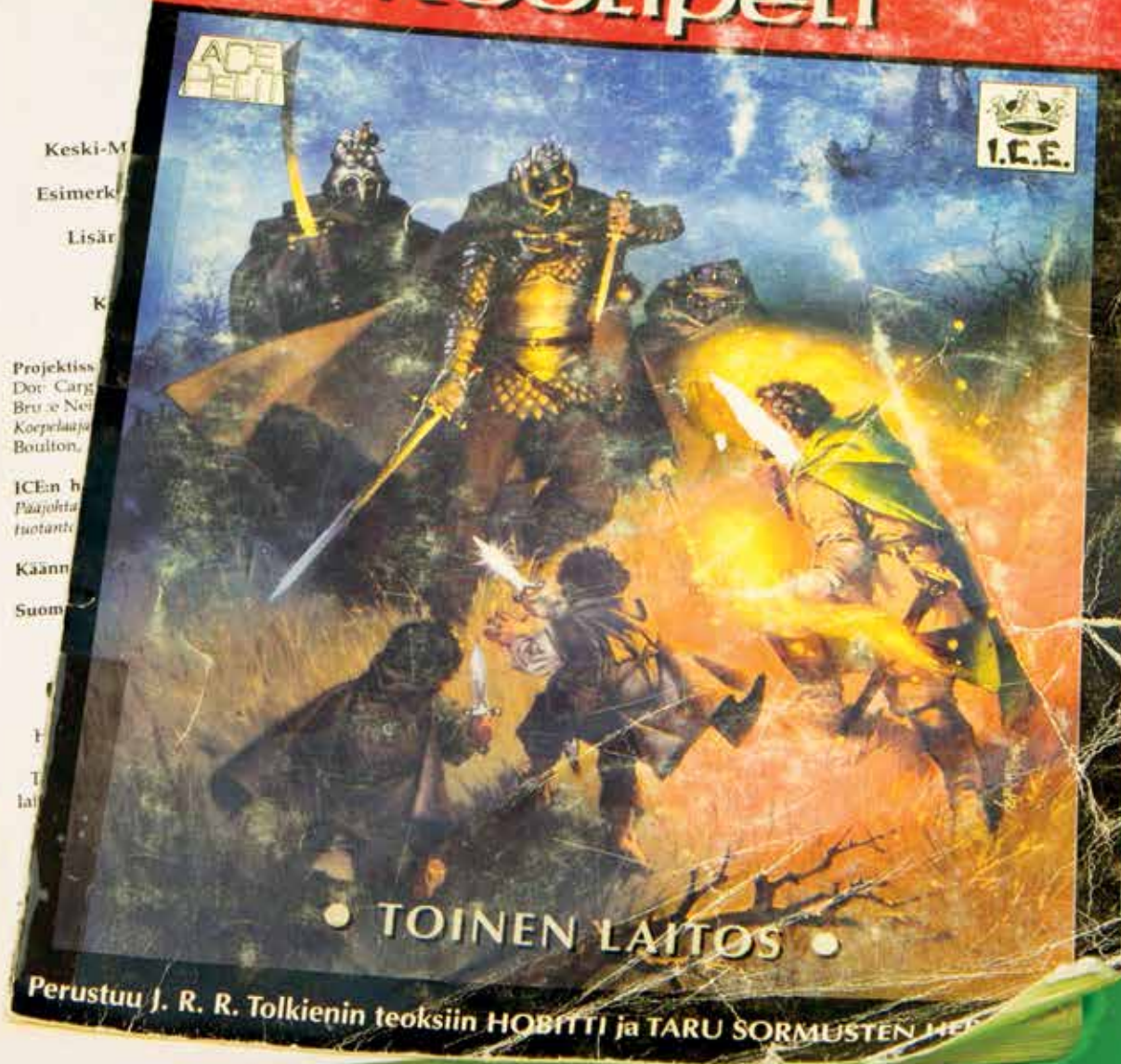




*Kotimaa* on romaani, joka perustuu roolipeliin. Se on myös yksi graduni tutkimuskohteista.



# Keski-maa Roolipeli



*Keski-Maa Roolipeli* oli ensimmäinen roolipelini. En vieläkään osaa sen sääntöjä.



*Matti*

1982

LAPSUUS FORSSASSA,  
AIKUISUUS TAMPEREELLA

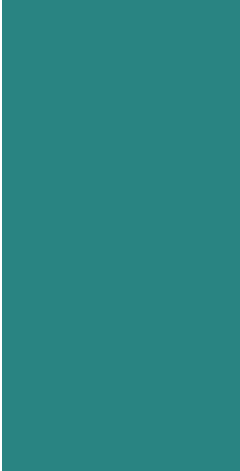


# Minä en olisi minä ilman pelejä.

Kaikesta kiinnostumisen ongelma on, etten kykene keskittymään vain yhteen asiaan. Peliin tehtävälisterat sekä rajatut mahdollisuudet tarjoavat putkinäköä. Selkeät, saavutettavissa olevat tavoitteet vetoavat, jos oma elämä mätelee kuin kehässä. Roolipelit ovat tässä erinomaisia, sillä niissä minäkin uskallan toimia seuraamuksia pelkäämättä.

Pelihistoriani alkaa enoni lainaaman Amstrad-koneen uumenista löytyneistä peleistä kuten *Paratrooperista* ja *Kingdom of Krozista*, joista jälkimmäisen äitini pelasi yllättäen läpi asti. Liian vakavaksi menneestä koripalloharastuksesta luopuminen jätti entistä enemmän aikaa pelaamiselle ja viikkorahani riistäneelle *Magic: The Gathering*-korttipelille. PC kylmän sodan kaltaisine kilpavarusteluineen oli kuitenkin tullut jäädäkseen; siitäkin huolimatta, että kaverini *Grim Fandango* -piraatti-CD:ltä tullut virus teki pahaa tuhoa kotikoneellemme. Tapahtunut jätti minuun nuorena perheemme IT-vastuuhenkilönä syvät jäljet.

**Vahvoja** roolipelielementtejä sisältävä reaaliaikastrategia *Warhammer: Dark Omen* on jäänyt ikuisesti mieleeni aikanaan täydellisenä pelinä. Sen taktiset ja hektiset taistelut testasivat niin hiirikättä kuin aivonystyröitäkin. Monien muiden aikansa yksinpelien tapaan pelasin tätä veljeni kanssa vuorotellen. Jälkikäteen toistelimme palkkasoturipoppoon hahmojen repliikkejä, vertailimme örkkejä tai epäkuolleita vastaan parhaiten toimivia taktiikoita ja salapaikoista löytyneitä maagisia esineitä.



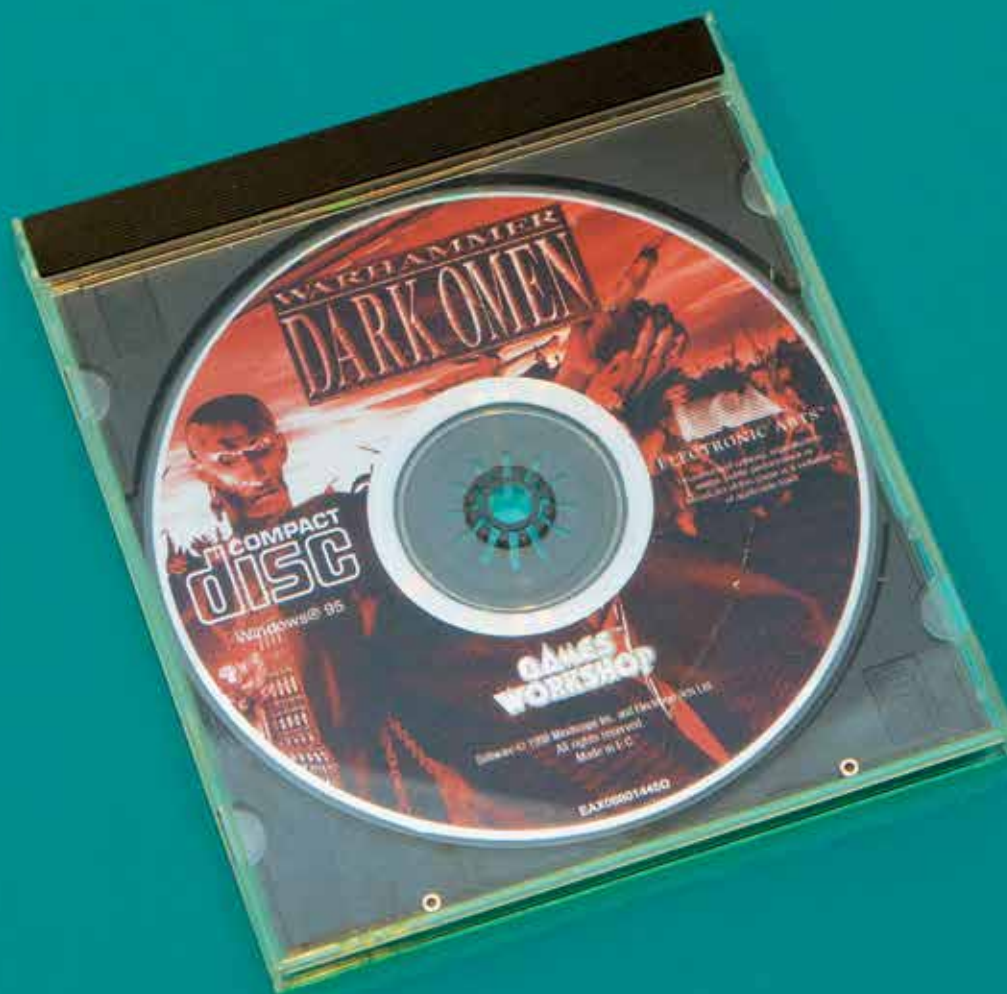
**Pelihistorian alku** on usein sattuman kauppaa etenkin, jos se tapahtuu 80-luvulla. Omani käynnistyi kuin sattumalta enoni muuttaessa Sveitsiin, sillä hän jätti meille Amstrad 1512 -tietokoneensa talteen. Omimme sen veljeni kanssa välittömästi huomattuamme kovalevylle jätetyt pelit. On kenties *Arkanoidin* ja *Police Questin* syy, että vaikka NES saapui taloon myöhemmin, se ei onnistunut syrjäyttämään vielä tänäkin päivänä jatkuvaa Amstradin aloittamaa peli-PC:n päivitysrumbaa.





Minä veljeni, alkuperäisen Xboxin ja *Virtua Tenniksen* parissa heinäkuussa 2007.





*Warhammer: Dark Omen* (2008) oli minulle aikansa täydellinen peli.



Oslossa pelimedioiden välisestä ystävyysottelusta voittamani Conan-figuuri.



# *Vappu* 1977

LAPSUUS JA NUORUUS HÄMEESSÄ

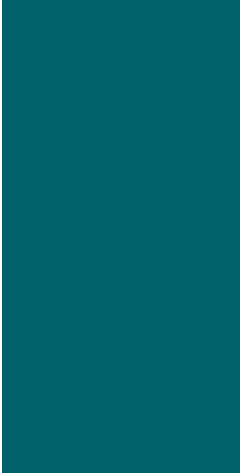


Satuin tuurilla syntymään peli-  
limyönteiseen perheeseen ja  
olen kasvanut pelaten läheis-  
teni kanssa. Lätkimme *Unoa* isovanhempien  
mökillä kynttilänvalossa, vanhemmilleni taas yritin tur-  
haan pärjätä *Trivial Pursuitissa* ja tietokoneella *Xonixissa*.

Elektroniikkapeleillä, isän työläppärillä ja vuokra-Ninten-  
dolla pelattiin niin, että sormenpäissä oli rakot. Kellarin  
peliluolaan asennettu oma tietokoneemme houkutteli  
kavereita pelaamaan *Impossible Missionia* ja *Test Drivea*.  
Roolipeleissä yhdistyvät rakkauteni historiaan ja mieliku-  
vitusseikkailuihin. Ne veivät mukanaan teini-iässä ja digi-  
ropet, kuten *Elder Scrolls* -sarja, ovat edelleen suosikke-  
jani.

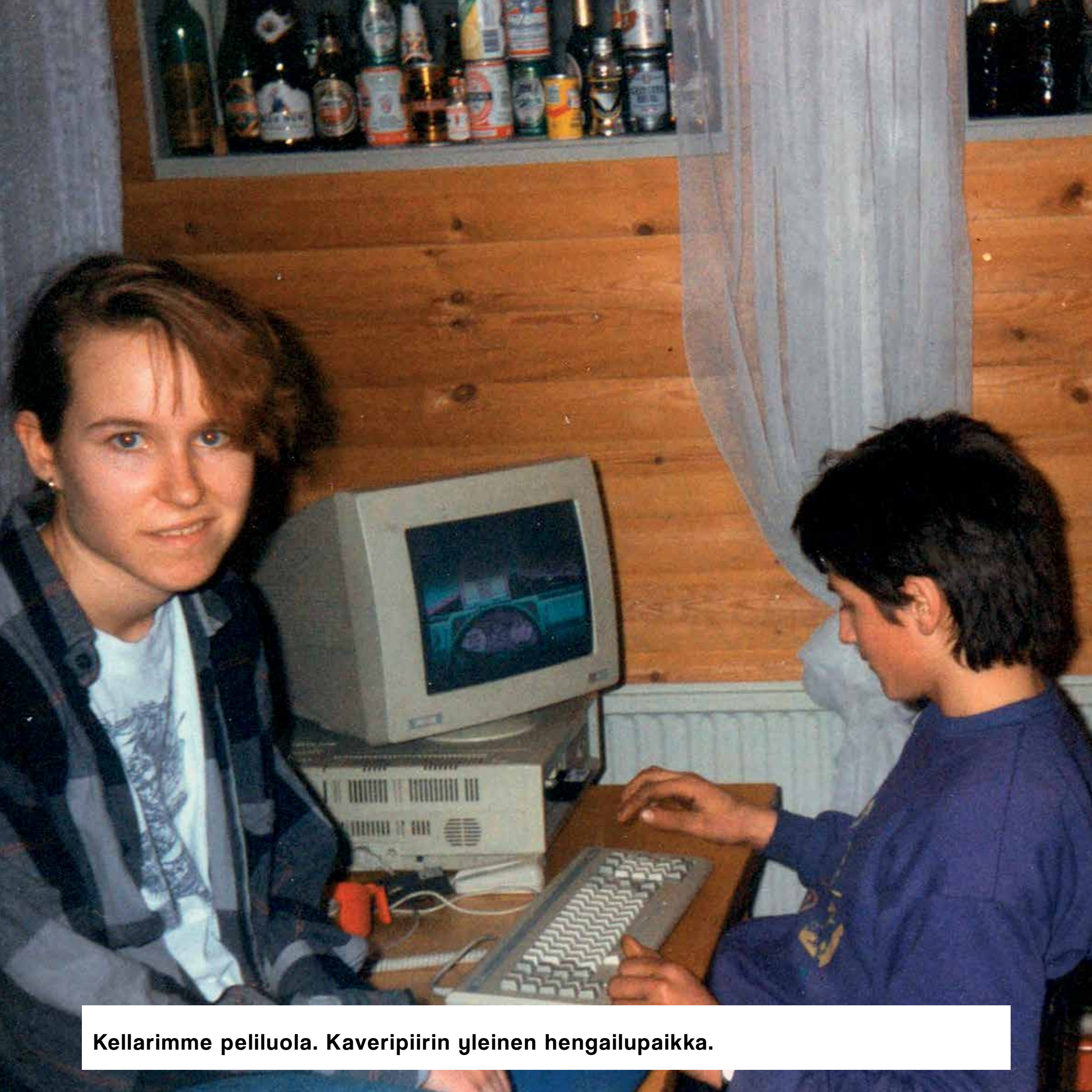
Nykyään pelaan mieheni ja lasteni kanssa, niin perinteisiä  
kuin digipelejäkin. Kaivoin vanhan ja pölyisen *Roolimesta-  
rin* esiin ja aloitimme ensimmäisen roolipelikampanjan en-  
nen kuin kuopus osasi edes lukea. Hahmojen, paikkojen ja  
seikkailujen kehittäminen yhdessä palauttaa tunnelmat hyvin  
lähelle oman lapsuuteni lennokkaita mielikuvitusleikkejä.

**Kuljimme** ekalla luokalla kaverini kanssa usein kotiin Stockmannin kautta ja eräänä päivänä löysimme Akateemisen kirjakaupan kellarista jotakin uutta ja ihmeellistä: Nintendon elektroniikkapelejä. Oli ällistyttävää, miten pieni joukko ruudulla liikkuvia pikseleitä loi kokonaisen tarinan. Näppäräsorminen pelaaja sai Marion ja Luigin lastaamaan autokaupalla pullokoreja tai pelasti palomies Aku Ankan pyrstösulat kärehtämästä, mutta hetkenkin herpaantumisen aiheutti katastrofin.



**Ennen internetiä** kärkyttiin pelilehtien kylkiäisinä tulevia demoja. Niiden ehdotonta kärkeästä oli *Elder Scrolls* -sarjan *Daggerfall*. Pöytäroolipelaamiseen tottuneelle jo hahmon tuunaaminen ruudulla yksityiskoh-  
tia hioen oli mahtavaa ja itse pelaaminen vielä huikeampaa. Luurangon pahaenteinen nati-  
na synkän sokkelon käytävällä, jousipyssys-  
tä singahtava nuoli, hetki kiihkeää toimintaa.  
Saaliina kultaa ja loihdittu miekka! Vähitellen pulssikin rauhoittui.



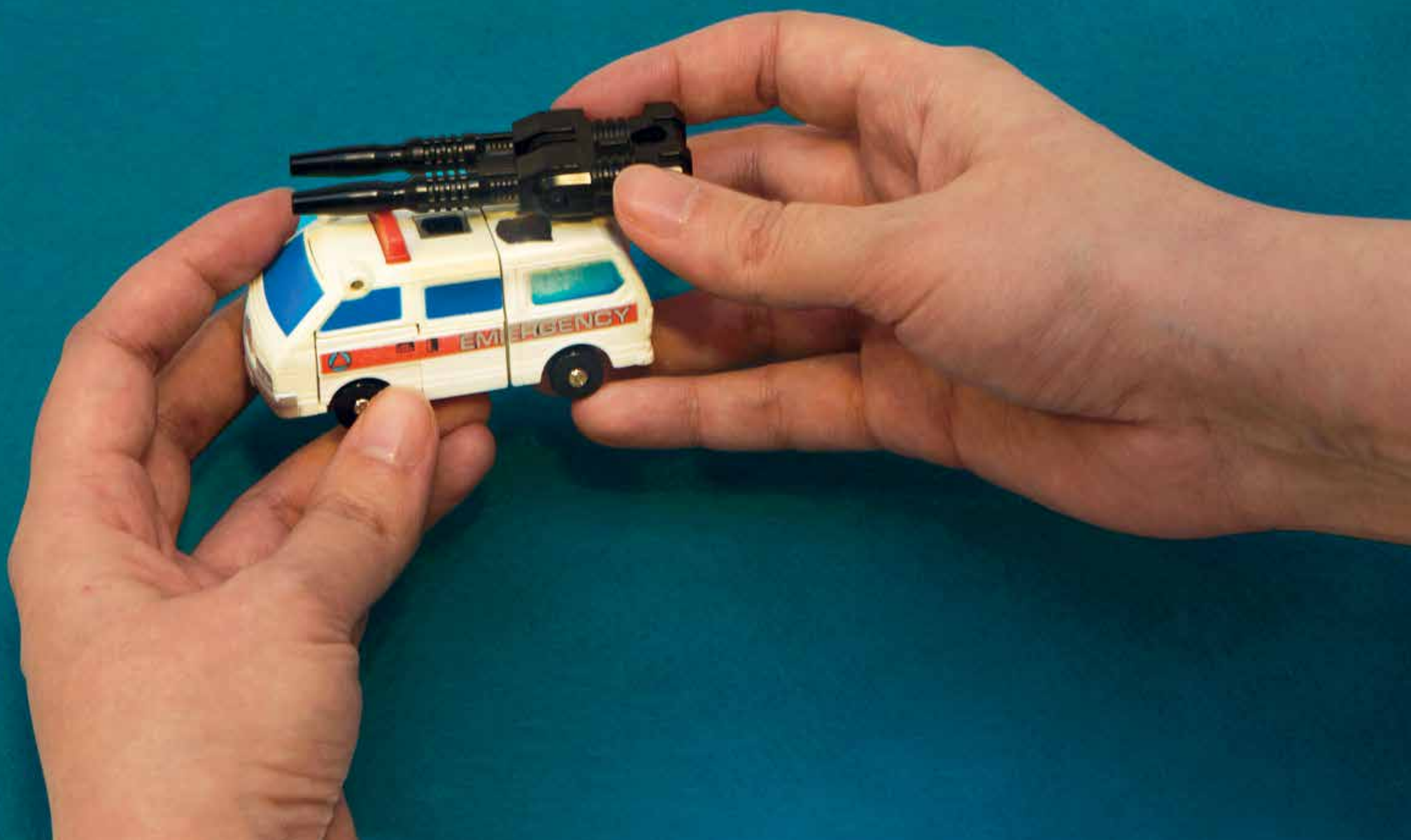


Kellarimme peliluola. Kaveripiirin yleinen hengailupaikka.





Ensimmäinen pelilaitteeni: Nintendon Mickey & Donald -palomiespeli.



Viikonloppuaamut isän kanssa, *Fun Factory* ja *Transformers*.



*Toni*

1993


LAPSUUS JA NUORUUS PORIN SEUDULLA



*Jazz Jackrabbit 2* tasohyppely vei lapsena mennessään, tuosta hetkestä lähtien ei ollut paluuta digitaalisten pelien maailmasta. Leikit eivät ikinä oikein minun juttuni olleetkaan. Pelit, joissa on pärjännyt nopeilla refleksillä ällin sijaan, ovat sopineet minulle. Olen aina halunnut olla peleissä paras ja jos en voittanut kavereitani, aloitin jopa riitoja. Vihasin häviämistä yli kaiken. Häviäminen tarkoitti minulle rangaistukseksi taas tuntien ja tuntien harjoittelua, esimerkiksi *Tekken*-pelisarjan parissa.

Siirryttyäni yläasteella kunnolla PC-pelaamiseen, pääsin sisään tiimipeleihin. Nykyään olen tiimin osa, en soolopelaaja. Tämän tajuaaminen kesti kauan, mutta kuuluminen erilaisiin klaaneihin on auttanut monien negatiivisten tunteiden yli. Vaikka enää paluuta sosiaalisen pelaamisen ympäristöstä soolopelaajan maailmaan ei olekaan, nautin edelleen visuaalisesti hienoista sekä haastavista indiepeleistä yksin. Ei silti kannata koittaa, vieläkö suutun.

**Kun hävisin,** olin itselleni vihainen, mikä ajoi uuteen harjoittelusessioon, jotta voittaisin. Tämä saattoi tarkoittaa vaikkapa taistelupeleissä tiettyjen iskusarjojen ulkoa-opettelu. Aloitin pelaamisen todella vasta yläasteella kun siirryin PC-pelaamiseen, joka mahdollistui suorituskykyisen tietokoneen ansiosta. Tuolloin löysin *Call of Duty* -pelisarjan, josta tuli minulle tärkeä. Niissä pystyi kilpailemaan muita vastaan. Ensiaskeleet tiimi-pelaamiseen oli otettu.



**Pidän suuresti** haastavista ja visuaalisesti näyttävistä yksinpelattavista indiepeleistä, joita muut eivät välillä voi edes ymmärtää. Esimerkiksi musiikkivetoinen tasoloikka *Geometry Dash*, jonka kenttien vaikeustasot kasvavat käytännössä loputtomiin. Nämä pelit ovatkin minulle enemmän taideteoksia, kuin varsinaisia pelejä.



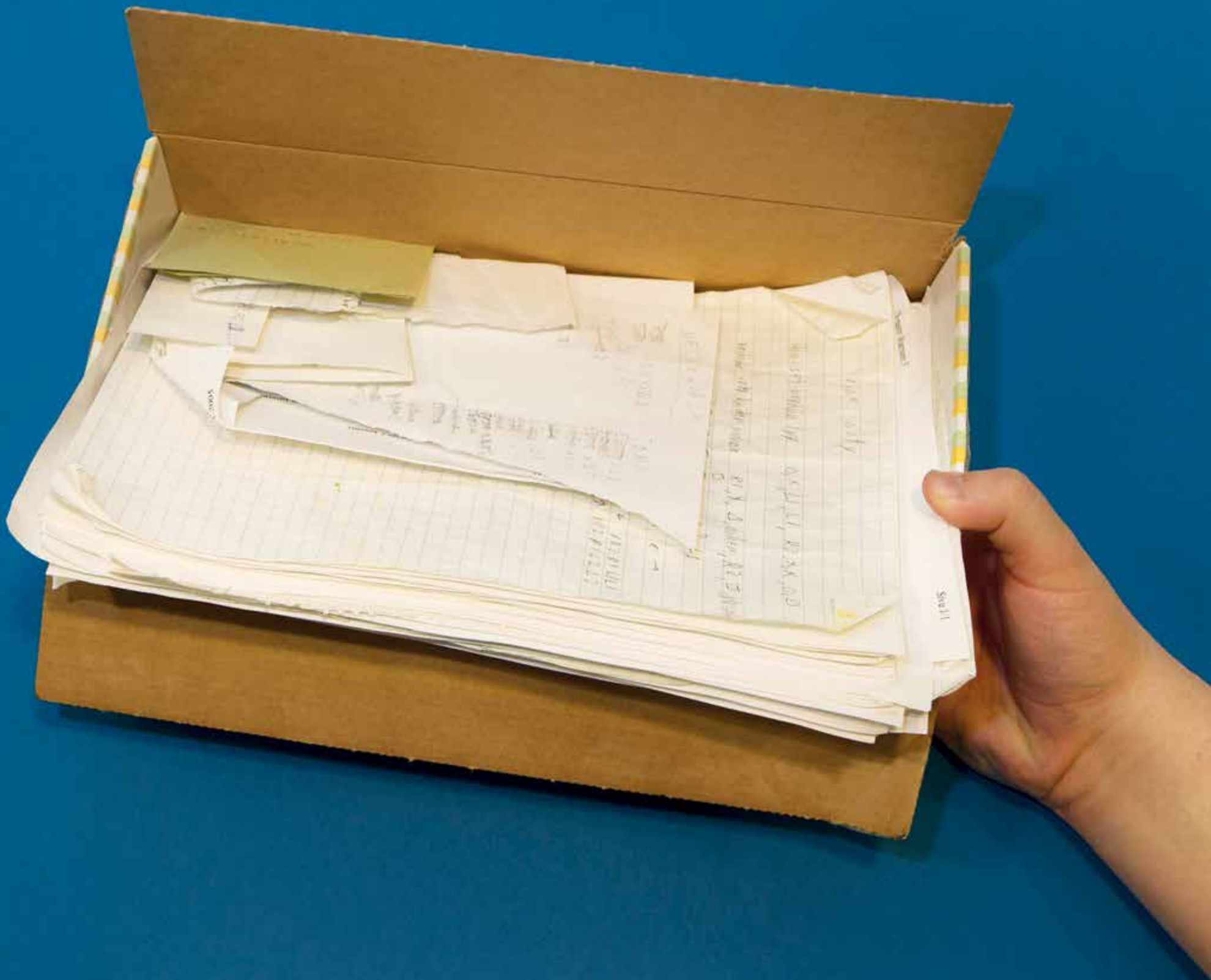


Joskus minäkin leikin.





*Jazz Jackrabbit 2* - ensimmäinen peli, joka minuun iski.



Kokoelma vuosia kerättyjä vinkkejä, karttoja ja huijauskoodeja mm. *GTA*-pelisarjaan.



*Oskari*

1994

LAPSUUS TAMPEREELLA, ESPOOSSA,  
MOSKOVASSA, PRETORIASSA JA HELSINGISSÄ  
NUORUUS TAMPEREELLA



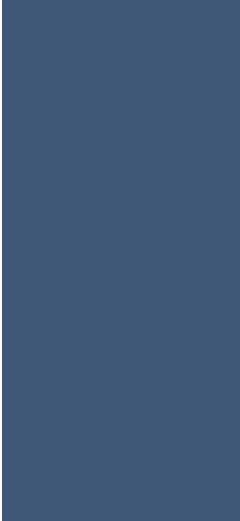
**Reissulla Afrikan savannilla kajautimme yhdessä veljeni kanssa takapenkiltä ilmoille kysymyksen: ”Jos olemme kiltisti, voimmeko pelata kotona?”** Ensi-

askeleet modatulla Segallamme otimme siten, että minä olin puikoissa ja pikkuveljeni ohjaimen johto oli vedetty maton alle, jolloin hän luuli pelaavansa. Yhdessä me elukut vähissä käytimme supereita ja kukistimme pääkkäreitä.

Suku oli tarkkana peliajoista ja -sisällöistä. Peliäikää mitoitettiin mummilassa munakellolla. Liikaa levottomuutta aiheuttaneet pelit myytiin. Tilt.tv ja kaverit tarjosivat väylän kiellettyjen sisältöjen pariin. Pelasin ilman rajoja muiden ollessa pois kotoa, ja Game Boy tuli piilotettua housuihin kiinnijäämisen pelossa pelatessani sillä salaa yöllä sängyssäni.

Leffojen ja telkkarin ohella pelit vaikuttivat suuresti leikkeihimme. Legot olivat tärkeimpiä lelujamme, vaikka Hämmäkkimies-figuureillakin tuli leikittyä Barbie-talossa. Veljieni kanssa tein myös paljon leikkielokuvia, joihin ammensimme ideoita pelailuistamme.

**Modattu** Sega Mega Drive oli ensimmäinen pelikonsolini. Vanhempamme ostivat pelejä sille venäläisiltä toreilta, joissa sai pikaisesti kokeilla, lähtikö piraattipeli ylipäänsään käyntiin. Kokoelmiimme eksyi tätä kautta myös bootleg-pelejä, kuten *Hercules 2* ja *Super Donkey Kong 99*. Sega-kokoelmani ehdoton mätäpaise on *Indiana Jones*, jota vuosien saatossa on tullut useita kertoja pelattua vain saadakseni nyt selville, ettei siinä voi edes edetä, koska se on jonkinlainen beta-versio.



**Pelit kiinnostivat, mutta emme veljeni kanssa saaneet pelata niitä niin paljon kuin olisimme halunneet. Pelasimmekin paljon salaa. Saatoimme vääntää peliaikaa määrittäneeseen munakelloon lisää minuutteja, ja usein pelasimme muiden ollessa poissa tai yöllä omassa sängyssä. Game Boy Advance SP oli yöpelailuun hyvä, koska se oli äänetön ja nopea sammuttaa. PSP-käsikonsoli puolestaan oli levysurinansa ja hitautensa takia hieman ongelmallisempi. Silti juuri Game Boy piti kerran piilottaa housuihin.**



**Vaikka pikkuveljeni ohjain ei aluksi ollutkaan kiinni konsolissa,  
se ei yhteispelailua haitannut.**





**Game Boy Advance SP oli uskollinen matkakumppani  
ja loistava kone salaa pelaamiseen yöllä sängyssä.**



**Munakello kertoi peliaikamme mummilassa. Välillä väänsimme siihen lisää peliaikaa, salaa.**



*Juho*

1986


LAPSUUS JA NUORUUS  
TURUN SEUDULLA NAANTALISSA



# Mamma virkkasi minulle *Batman*-viitan.

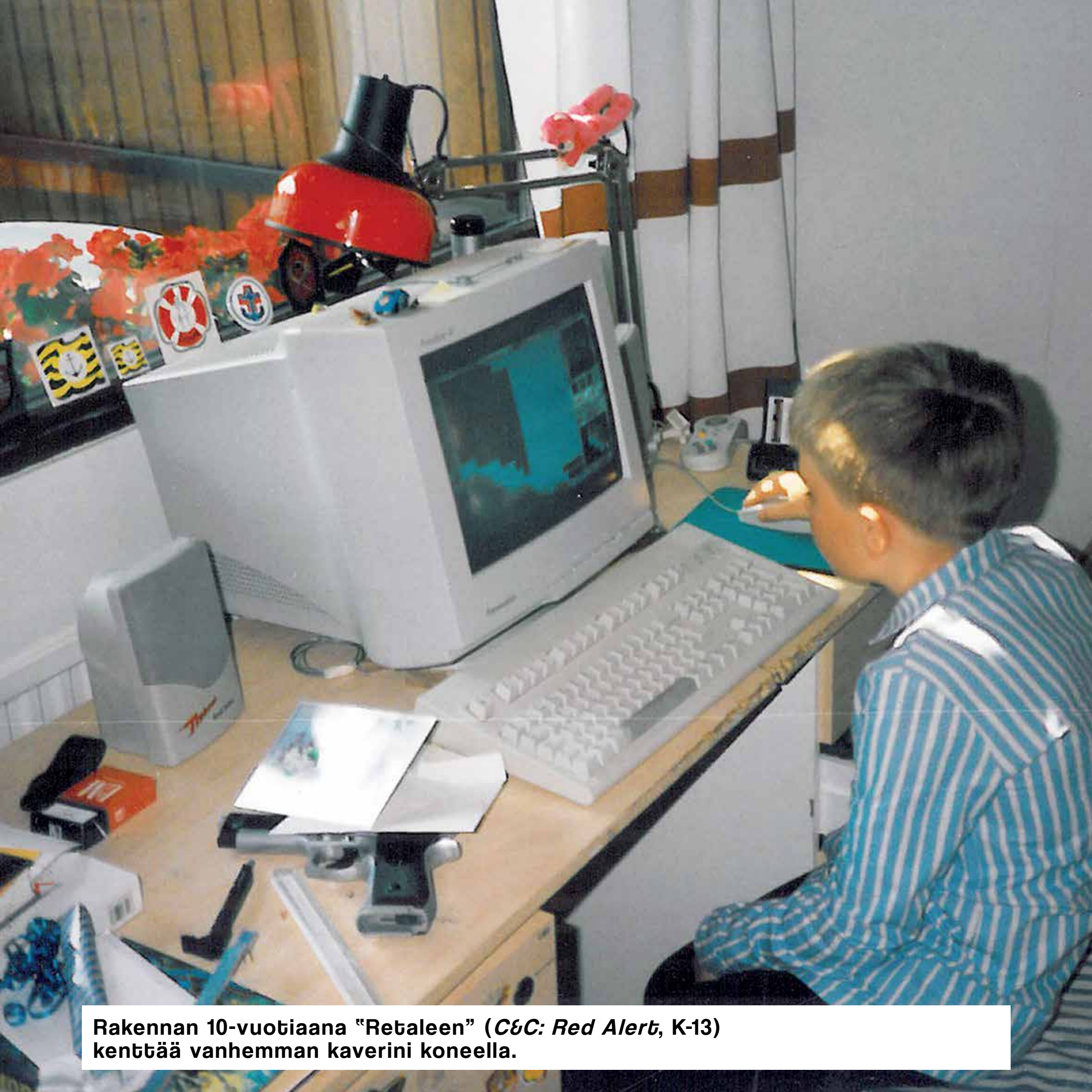
Rakentelin äidin papiljoteista nunchakuja leikkiäkseni *Turtlesien* Michaelangeloa. Jääkiekko ja jalkapallo jäivät syrjään, koska vakava kilpailu ei innostanut. Kummeksuini, miten isoveljen isän tietokoneelle ”imuroitiin” pelejä. Varatussa WC:ssä soi usein Game Boyn *Tetris*-tunnari. Monesti heräsin varhain aamulla, jotta ehtisin kaverin luo pelaamaan videopelejä ennen kouluun lähtöä. Ruotsinlaivalla joko juostiin hippaa hyttikerroksissa tai pelattiin konsolilla. Pelasimme *StarCraftia* kaverin luona lähiverkossa kunnes käskettiin ulos. Niinpä piti keksiä oma strategiapeli käpylehmillä ja itse kehitetyillä avaruusolioilla, tai leikkiä *Grand Theft Autoa* pikkuautoilla hiekkalaatikolla. Harjoittelin pianonsoittoa *Final Fantasy* -pelin ääniraitojen tahtiin, ja opin yhdistystoiminnasta järjestämällä kaveriporukalla 80 pelaajan lanit. Ohikiitävän hetken rakkauteni peleihin heräsi oikeasti henkiin: lemmikkirobbieni nimiksi tuli Nessi ja Seega.

**Vartuin** meren äärellä Turun seudulla, ja ruotsinlaivat ovat olleet minulle leikkipaikkoja läpi vuosien. Hyttikerrosten pitkät käytävät olivat mainioita paikkoja juosta hippaa sekä kavereiden että tuntemattomien lasten kanssa. Lastenhuoneen konsolipelit olivat risteilyn kohokohta. Voitin laivalla kerran lasten *bingon* pääpalkinnon. Viking Linen abiristeilyllä minua työnnettiin tax free -ostoskärryssä, kun soitin syntikalla Silja Linen tunnusmusiikkia maihinnousukannella – selvin päin.



**Sain ristiäislahjaksi jää-**  
kiekkomailan ja aloitin kiekkoilun jo lapsena,  
koska muutama kaverikin pelasi ja isoveljeni  
olivat pelanneet junnuina. Keräsimme kortte-  
ja, kävimme matseissa, pelasimme *NHL*:ää tie-  
tokoneella. Lätkäinnostus lopahti vähitellen,  
koska en ollut kovin kilpailullinen enkä saanut  
tehtyä maaleja. Tykkäsinkö jäkiksestä oikeas-  
ti, vai uskoinko vain isäni, isoveljeni, kaverini ja  
valmentajani odottavan minulta jotakin? Lo-  
petin, mutta luistimista en luopunut.





Rakennan 10-vuotiaana "Retaleen" (*C&C: Red Alert*, K-13) kenttää vanhemman kaverini koneella.





Ristiäislahjaksi saatu lätkämaila kuvaa hyvin, kuinka varhain minusta povattiin jääkiekkoilijaa.



Game Boy-käsikonsoli *Tetris*- ja *Turtles*-peleineen sekä linkkikaapeli moninpeliä varten.



*Elisa*

1981


LAPSUUS JA NUORUUS  
POHJANMAALLA JURVASSA



**Lapsena pelien kesken jääminen ei haitannut.** Ne olivat vaikeita, eivät kertoneet tarinoita ja pääsin veljeni Commodore 64:lle vain silloin kun hän ei sitä tarvinnut. Pelasimme kuitenkin yhdessä usein lautapelejä, joista rakkain oli fantasiaseikkailu *HeroQuest*. Vaikka pelasin tietokoneella silloin tällöin, useimmiten seurasin veljeni pelaamista vierestä. Jopa niin usein, että aikuisena palatessani *Day of the Tentacle* -seikkailupelin pariin muistin pulmien ratkaisut ulkoa.

Nykyään pelien läpäisy on minulle kunnia-asia, eikä tulisi mieleenkään jättää suuria tunteita aiheuttavia tarinoita kesken. *The Walking Dead* sai minut itkemään, ihastuin tulisesti *Dragon Age* ja *Mass Effectin* romanssikumppaneihin, ja *Alan Waken* inspiroimana olen raahannut tuolin ja kirjoituskoneen keskellä yötä metsään valokuvakilpailun takia. Jännittävät kohdat aiheuttavat käsieni hikoamista ja koen todellista korkeanpaikan kammoa silloin, kun hahmoni loikkii korkealla maankamاران yläpuolella.

***HeroQuestissa*** pelikumppaneinani olivat veli ja hänen ystävänsä. Pelasimme kaikki seikkailukirjasta löytyvät skenaariot läpi ja kun ne loppuivat, teimme uusia. Suunnittelimme yhteiseen ruutuvihkoon omat tarinamme, jotka sitten pelautimme toisillemme. Olimme ottaneet pelin tehtävistä oppia: seikkailuissamme oli aina pääpahis, joka kuin ihmeen kaupalla selvisi hengissä. Pelihaahmojen hämmästykseksi kuolleeksi luultu lurjus palasi taas seuraavassa osassa punomaan juoniaan!



**Suuret tunteet** ja tarina ovat minulle tärkeitä pöytäroolipelaamisessa. Nykyään se on jäänyt vähemmälle ajanpuutteen takia. Nörttiviihteen valtavirtaistumisen myötä lautapelaamisesta ja roolipelaamisesta on tullut minulle jännittävää penkkiurheilua. YouTuben *Tabletop*-sarja on tutustuttanut minut moniin uusiin mielenkiintoisiin lautapeleihin ja *Critical Role* -sarjan eläytyvää roolipelaamista on hauskaa seurata. Nämä pitävät yllä innostustani silloin, kun en itse ehdi pelaamaan.





***Alan Wake* -kilpailukuva, jossa minä olen Barbara Jagger ja avomieheni on Alan Wake.**





J.P Ahosen *Villimpi Pohjola* albumi Pelinavaus, joka signeerattu kuvalla *HeroQuestista*.



Roolipelivihkoni, johon olen piirtänyt pelaamiani hahmoja ja kirjannut ylös tarvittavia tietoja.



*Aleksis*

1992

LAPSUUS JA NUORUUS HELSINGISSÄ



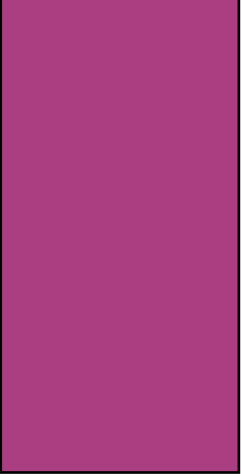
# Pelihistoriani alkoi tarhaikäisenä Playstationin ja PC:n pelaamisesta, ja jatkuu ala-asteella.

Tasoloikat, tappelupelit ja *GTA:t* olivat mieluisempaa ajanvietettä kuin ulkoleikit, mutta *Tony Hawk's Pro Skater*-sarja johdatti liikuntatunteja karsastaneen ja jalkopallo- sekä uintikerhoista karanneen lapsen skeittauksen pariin.

Yläasteella kehiin tuli tehokkaampi PC, ja sen myötä avautui nettipelien maailma. *Counter-Strike: Source* ja muut vastaavat räiskintäpelit veivät vapaa-aikani, *World of Warcraft* sieluni. Vaikka olin jo ala-asteella oppinut pelien myötä niin hyväksi englannissa, että sain kiitettäviä arvosanoja oppimatta sanaakaan koulutunneilla, niin vasta tämä ajanjakso elämässäni opetti minut toden teolla kirjoittamaan englantia sujuvasti.

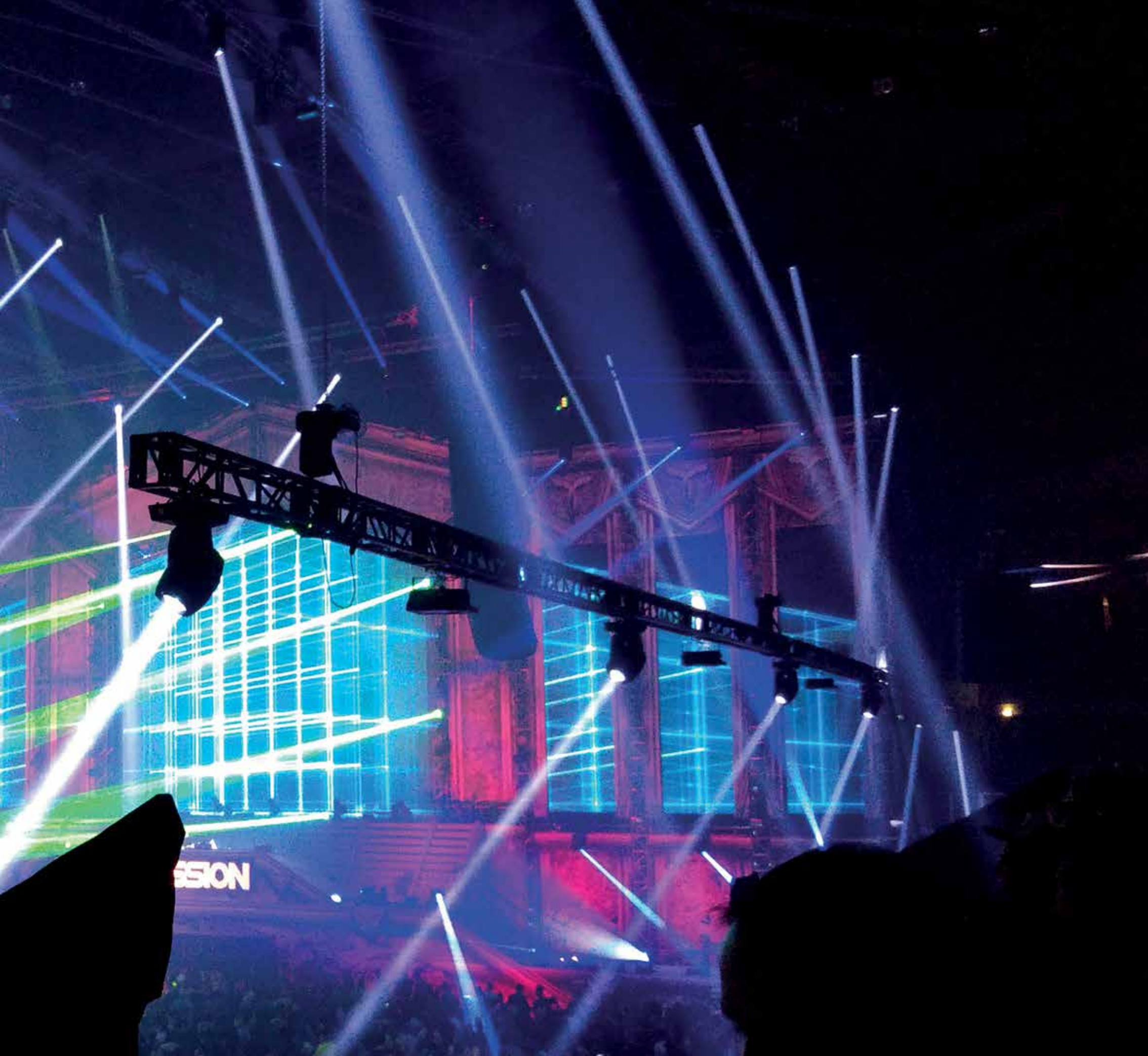
*WoWiin* kyllästyttyäni käynnistyi keräilyharrastus ja pelihistoriainnostus, jotka johdattivat minut lopulta opiskelemaan pelitutkimusta Tampereen yliopistoon.

**En koskaan** harrastanut liikuntaa lapsena. Liikuin ja leikin kyllä ulkona, mutta en voinut sietää ohjattua liikuntaa ryhmässä. *Tony Hawk's Pro Skater* -pelit herättivät kuitenkin palavan innostuksen skeittausta kohtaan. Pelin innoittamana hankin oman laudan. Vaikka harrastusta kesti vain pari kesää, se muutti pysyvästi tapalani katsoa maailmaa. Nyt näen kaupunkiarkkitehtuurin esteratana. Kun sarjan viides osa ilmestyi vuonna 2015, aloitin skeittaamisen uudestaan pitkän tauon jälkeen.



**Vuosi**ä lopettamisen jälkeenkin jotkin musiikkikappaleet herättävät minussa muistoja *World of Warcraftista*. Rupesin kuuntelemaan trancea Nihilum-killan tuottamien pelivideoiden innoittamana. Näistä ajoista syntyi pitkäaikainen rakkaussuhde tranceen. Parasta oli kaverin kanssa biisien jakaminen ja fiilistely yömyöhään pelaillessa. Se toi euforisen ja vapautuneen olon. Nykyään haen samoja tunteita käymällä reiveissä, eli *WoWia* voi kiittää matkoistani ulkomaisille trancefestareille.





*Transmission: The Lost Oracle 2016 -trancetapahtuma Prahassa, Tsekissä.*





Ensimmäinen skeittilautani.



*Tony Hawk's Pro Skater*, peli joka inspiroi minua aloittamaan skeittauksen.



*Joanna*

1987

LAPSUUS JA NUORUUS INKOSSA




# Lapsuudessani sohvalla käytiin sisarusten kesken kädenvääntöä pelivuoroista.

Niistä oli kova kilpailu, sillä meillä oli vain yksi NES-konsoli eikä pelitilanteen tallentaminen ollut mahdollista. Vähiten kiistaa isoveljeni ja minun välille aiheutti *Chip 'N Dale: Rescue Rangers*, yksi harvoista NES-peleistä jossa kaksinpeli on mahdollista. Peli vähensi painajaismaisia uhkauksia konsolin sammuttamisesta kun vuoroa ei oltu annettu eteenpäin sovitusti.

Aiemmin riideltiin sohvalla, mutta aikuisena olen matkustanut pohjoismaissa larpatakseni riitelemistä sohvalla. Olin innostunut todentuntuisesta simulaatiosta jo esiteininä. Kun en vapaa-ajallani pelannut Playstationilla naapurin poikien kanssa, tyttökaverini ja minä rakensimme yksityiskohtaisia esteratoja ala-asteen koulurakennuksen taakse. Leikkitalilla järjestettiin tuomaroituja este kilpailuja. Hevosleikkien lopettaminen oli syvä pettymys siirtyessäni yläasteelle kun kaverit alkoivat aikuistua.

***Kapo-larppi.*** Hain leirilleni, normalisoiduille, ruokaa yhteisestä jakelupisteestä. Ensin rotat sanoivat minun vieneen heidän ruokansa. Sitten sain osakseni lisää syytelyä. Tuohtuneisuus hämmensi. En tiennyt miksi minua haluttiin nöyryyttää - en ymmärtänyt tanskaa. Ryömin rottien ahtaaseen pesäkoloon ja satutin pääni tahattomasti kattoon. Aloin itkeä. En enää ollut hahmossa. Ammensin tapahtumasta draamallisesti mielekästä peliä heille, joiden hahmojen tavoitteena oli nähdä nöyryytyksensä tulos.



**Syksy 1998** merkitsi minulle leikistä luopumista: ei ollut ketään jonka kanssa piirtää yksityiskohtaisia pohjapiirroksia kilpatallista. Kaverini aikuistuivat kesän aikana. Yläasteella palasin salaa leikin pariin kun naapuriin muutti 8-vuotias Veera. Hän halusi leikkiä noloudessa hylätyillä Barbie-leluillani. Nuket saivat taas käydä retkillä ja Barbie-hevoset ulkoilla maastossa. Eritoten ne hevoset muistuttavat minua kasvukivun ajasta, jolloin en halunnut päästää irti mielikuvitusmaailmasta.



Kööpenhaminassa järjestetyssä *Kapo*-larpissa vuonna 2011. Olin vanki F33.





Hienoimmalla valkealla Barbie-ratsulla kuului olla kultakaviot ja giltterharja.



Käytin ensimmäistä ratsastuskypääni vuosia tietämättä  
ettei se täyttänyt lajin turvavaatimuksia.



*Mikko*

1983

LAPSUUS JA NUORUUS  
TAMPEREEN HERVANNASSA



# En muista aikaa, jolloin en olisi pelannut.

Aloitin tarhaiässä kaverini Commodore 64:lla enkä ole sen jälkeen lopettanut. Kotona pääsin pelaamaan vain PC:llä, joka meille hankittiin juuri ennen koulunkäyntini aloittamista. Kaveripiiristäni löytyi paljon muita koneita, joita pelasimme yleensä porukalla. Jo lapsena pelit olivat minulle todella tärkeitä, sillä niiden kautta tutustuin uusiin kavereihin ja opin esimerkiksi tekstiparseripelejä kuten *Police Questia* ja *Leisure Suit Larrya* pelaamalla paljon englantia.

2000-luvun alussa olin paljon kiinnostuneempi pelaamisesta kuin koulunkäynnistä. Meille oli muodostunut Hervantaan pieni, mutta tiivis kaveriporukka taistelupelien, kuten *Guilty Gear* -pelisarjan, ympärille. Vietimme lukemattomia viikonloppuja aamuun saakka pelaten ja edellisenä iltana tilattua mutta nyt kylmettynyttä pizzaa syöden. Osallistuimme suomalaisiin taistelupeliturnauksiin ja kävimme pelaamassa myös Ruotsissa.

**Olin lapsena** erittäin innostunut Sierran *Police Quest* -seikkailupelistä. Opin sen avulla englantia ja askartelin itselleni jopa poliisisarjamaisen kansion, johon keräsin kaikki tekemäni muistiinpanot. Jäin siinä kuitenkin jumiin, sillä en löytänyt oikeaa sanaa väriaineen poistamiseksi pelihahmoni päästä. Edes sanakirjasta tai isäni elektronisesta kääntäjästä ei ollut apua. Muutaman vuoden kuluttua sain peliin läpipeluuohjeet ja nyt muistan ikuisesti, että ”rinse” tarkoittaa ”huuhdella”.



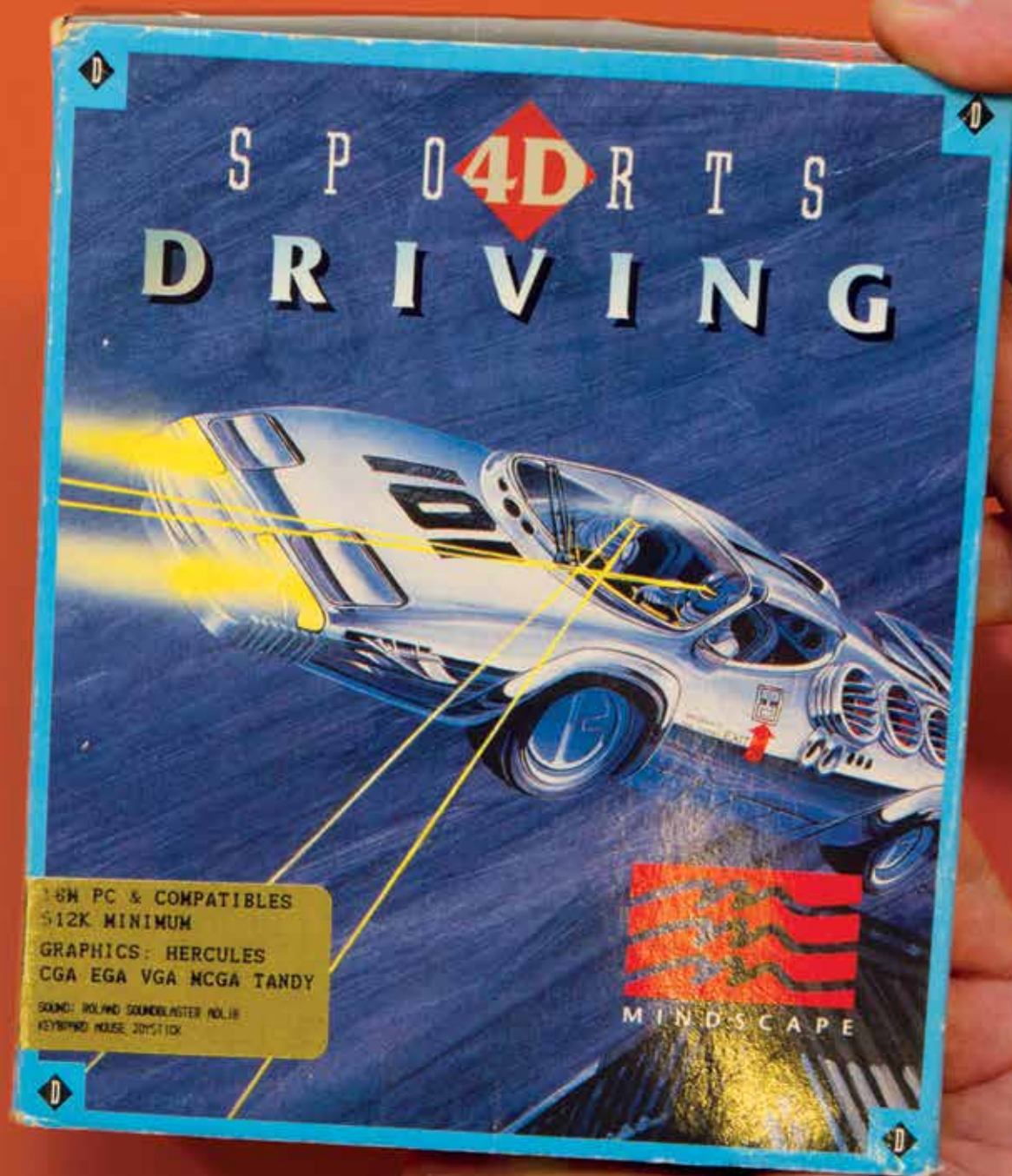
# Dreamcast-konsolille

vuonna 2000 julkaistu tappelupeli *Guilty Gear X* oli käännteentekevä teos peliporukallemme. Sen heavy rock -vaikutteinen suunnittelu ja musiikki, mielikuvituksellinen hahmosuunnittelu sekä yksityiskohtainen grafiikka lumosivat meidät täydellisesti. Pelasimme sitä satoja tai tuhansia tunteja ja pelisarjasta tuli ehdoton suosikkimme. Suomessa osallistuimme sekä olimme järjestämässä turnauksia, ja matkustimme jopa Ruotsiin asti pelaamaan.



Tila Ruotsissa 2004 vietettyämme yli kymmenen hengen porukalla viisi päivää pelaten taistelupelejä.





Ensimmäinen itse ostamani peli. Tilasin sen Hobby Hallin katalogista pelkän kuvauksen perusteella.





Huoneessani vuosia ollut seinävaate *The King of Fighters* -taistelupelisarjan Iori Yagamista.



*Päivi*

1977

LAPSUUS JA NUORUUS RANTASALMELLA




# Kun veljeni sai joululahjaksi pelitietokoneen, minä sain barbeja.

Ymmärsin, että minun ei pitäisi pelata, mutta tietokoneen ruutu oli liian houkutteleva. Pelikoneemme sijaitsi veljeni huoneessa, ja sain pelata vain kun se veljelleni sopi. Pelaamiseni oli yksinäistä ja salaista. Olin varma, että olen maailman ainoa pelaava tyttö.

Teini-ikäisenä mietin, etten ikinä saa poikaystävää, jos pelaan. Veljenikin vaihtoi pelaamisen urheiluun, ja pelikone vietiin kellariin. Teinikalenteriin dokumentoidut ihmissuhdekuviot korvasivat pelaamisen. Pelastukseni oli tuolloin scifi- ja fantasiakirjallisuuden lukeminen: saatoin lukea nörttikirjallisuutta salaa.

Vasta 25-vuotiaana turvallisessa nörttiparisuhteessa huomasin, että pelaaminen on positiivinen asia myös naiselle. Nörttityttöjen blogi riemastutti; minulla on kohtalotovereita, en olekaan ainoa omituinen nainen. Konsoli-pelejä pelaan mieluiten yksin. Kun haluan olla sosiaalinen, lautapelaan. Peliporukani koostuu ihmisistä, jotka jakavat arvostukseni pelaamista kohtaan.

**”Putte, ulos!”** huutaa veljeni, ja minä luikin häpeillen huoneeni turvaan. Yksinäinen aikani pelikoneella on ohi, sillä veljeni kavereineen haluaa pelata. Jollakulla on mukana toinen peliasema – tänään on tarkoitus kopioida pelejä lerpulta toiselle. Minä olen tuossa poikien maailmassa vain salamatkustaja.



**Vuosituhanen** alussa lähdin mieheni seuraksi lautapeli-iltaan. Olin epäröivä ja vastahakoinen – uskoin pitkästyväni. Sitten kohtasin *Once Upon a Time* -tarinankerrontapelin. Tajusin, että peli on kuin minulle tehty: kauniit kortit muodostivat mielessäni lukuisia tarinoita, joiden parissa voisin pelata tunti-kausia. Koin suurta yhteenkuuluvuutta kaikkien nörttien kanssa: minäkin kuulun joukkoon ja minullekin valmistetaan pelejä, joista voin nauttia.





Hevonen ja sen ratsastaja vuonna 1984.  
Pitkä keppi toimi hevosena. Suitset sain hyppynarusta.





Lempilisäosani *The Sims* -peliin, joka toi minut takaisin pelaamisen pariin.

# Barbie

seikkailee  
omassa  
lehdessään

No 5 • 1987 • 8:50

SUURI  
HIUSNUMERO

A-HA  
-juliste

LEMMIKKIELÄIN:

Linnut

2 sarjakuvaa  
Fotonovelli

198720-B7-100



*Jussi*

1991

LAPSUUS JA NUORUUS KUOPIOSSA



**Jos lapsuuteni pitäisi tiivistää yhteen sanaan, se olisi 'Nintendo'.**


Ensimmäinen oma konsoli oli Nintendo 64, eikä sen jälkeen paluuta pelaamisen parista ole ollut. Syntymäpäiväjuhlat teemoitettiin aina suosituimman pelin mukaan, jolloin kavereille joko lähetettiin *Pokémon*-korttikutsuja tai tarjoiltiin dinosauruskakkua Yoshin malliin. Ohjaimet puolestaan hakattiin puhki *Goldeneyen* ja *Mario Partyn* moninpeleissä. Maailman paras peli oli, ja on yhä, *Ocarina Of Time*.

Teini-iässä *Metal Gear Solid* -pelisarja räjäytti mieleni ennennäkemättömällä tarinankerronnallaan. *Super Smash Brothers: Melee* on jatkanut lapsuuden Nintendo-nostalgiaani tähän päivään saakka.

PC-pelaaminen laajensi kaveripiiriäni netti- ja LAN-pelaamisen kautta, sekä juurrutti minut kilpapelamisen maailmaan. Nykyään minulle tärkeintä on pelien tuoma sosiaalisuus. Kaveriporukan oma TeamSpeak on linkki, jolla ylläpidetään vieläkin vanhoja kaverisuhteita välimatkoista huolimatta.

# Ensimmäiset muistot

pelaamisesta ovat Super Nintendolta jostain 1990-luvun vaiheilta Yoshi's Islandista. Myös ensimmäinen ja traaginen pelihistoriani muisto on jäänyt näiltä ajoilta, kun isäni vaihtoi tuon rakkaan Super Nintendon uuteen nauhoittavaan VHS-soittimeen. Tämä kokemus on vaikuttanut asenteeseeni koskien pelien keräilyä ja säilytystä, joista harvoin olen raaskinut millään luopua. Vanhan VHS-laitteen näkeminen mökin ullakolla kirpaisi edelleen muutama vuosi sitten.



**Kaveriporukallamme** on pyörinyt netin välityksellä toimivan puheohjelman TeamSpeakin oma palvelin vuodesta 2010. Alun perin käytimme sitä vain joissain nettipeleissä, mutta nopeasti siitä vakiintui kohtaamispaikka, johon kirjauduimme automaattisesti kun kone käynnistyi. Nykyään juttelemme ja pelaamme päivittäin sovelluksen avulla ja järjestämme tapahtumia, kuten ”TeamSpeak kännit”, joissa pelaamme netti-pelejä laidasta laitaan omilla juomapelisään-  
nöillä.





Pelaaminen oli aina sosiaalinen tapahtuma, yläkerran TV-huone toimi perinteisenä kokoontumispaikkana.





*LoZ: Ocarina Of Time.* Mestariteos vailla vertaa.  
Olen onnekas, että tämä peli oli osa lapsuuttani.



**Kuulokehistoriani uusimmat (Logitech G930) mahdollistavat langattoman äänentoiston ja kommunikaation.**